no.514
1996年 3/15
アミューズメント通信
MARCH 15, 1996

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Waka-sugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

セガ社、ロッキード・マーチン社とＣＧ基板開発

64ビット「モデル３」

「バーチャファイター３」は７月発売予定

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は二月二十一日、業務用64ビットCGゲームシステム基板「モデル3」を開発、その最初のソフト「バーチャファイター3」を七月にも出荷すると発表した。「モデル3」の概要と開発ソフト画面はAOUエキスポ96のセガ社小間で披露され、黒山の人だかりとなった。

ＡＯＵエキスポ96のセガ社小間に設けられたＣＧ基板「モデル３」による「バーチャファイター３」開発紹介のようす

セガ社の業務用CGゲームシステム基板は、九二年に32ビット「モデル1」を独自に開発、「バーチャレーシング」（九二年）、「バーチャファイター」（九三年）を出荷。九四年には米国マーチン・マリエッタ社（現ロッキード・マーチン社）との技術提携により「モデル2」へと大幅にグレードアップし、「バーチャファイター2」、「デイトナUSA」、「セガラリー・チャンピオンシップ」（いずれも九四年）などヒットさせてきた。

その間「モデル2」ではテクスチャーマッピングなどの技術を加え、ナムコの業務用本格CGゲームシステム（最新版はシステムスーパー22）と激しい開発競争を繰り広げてきた。今回披露されたセガ社「モデル3」は、これまで高速CGワークステーションでしか生成できなかった高品位CG映像をリアルタイムで生成、しかもプレイヤー操作に素早く対応できるというもの。

CPUにはIBM／モトローラ社開発の64ビットRISC型「パワーPC603e」を使用。超高速の各種演算ができるうえ、CPU演算を担当する部分が機能的に独立していることから、CPUの負荷状態に関係なくグラフィックスエンジンが常に一〇〇%の能力を発揮するのが、このシステムの特徴としている。

「モデル3」で生成可能なポリゴンは毎秒百万ポリゴンと、「モデル2」（三十万ポリゴン）の三倍以上の描画能力を持ち、テクスチャーマッピングの色も千六百万色（モデル2は約三万三千色）と飛躍的に向上。グローシェーディングのほかさらに三十二段階の半透明機能（ガラス、水などの表現）、ゾーン・フォグ機能（霧の表現）、各種シェーディング（車や金属の反射光や陰影）、平行光線など各種光源エフェクト、などこれまでにない機能を加えた。

この最初のゲームソフト「バーチャファイター3」は七月にも出荷できる。ゲーム内容は従来のシリーズの特徴など継承しつつ、キャラクター二名を追加、ステージも完全に新しくなるなど大幅にバージョンアップする予定。セガ社ではこれまで、業務用「バーチャファイター」（1と2）を国内外で四万台以上出荷、家庭用（サターン用）でも三百万本以上のヒットとなっていることから、数多くの新要素を盛り込みプレイヤーの期待に応えるとしている。

いずれもＣＧ基板「モデル３」によるデモ画面から

セガ社32ビットＣＧ基板

ジャレコら3社に許諾

夏前出荷予定でＣＧゲームを開発中

セガ社は業務用32ビットCGゲームシステム基板「モデル2」を、JAMMAの主なTVゲーム機メーカーに技術供与すべく呼びかけたところ、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）、テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）の三社が契約。「モデル2」に基づくCGゲームをそれぞれ開発中であることをこのほど明らかにした。

契約したのは昨年十一月中旬。セガ社は「モデル2」のフォーマット、CG技術を公開、開発ツールを提供するなど技術的な支援を行ない。契約した三社はこれらに基づきゲームソフトを開発、セガ社から「モデル2」基板を購入する――という内容。

セガ社では、中山社長がJAMMA会長という立場から、「とくにCGゲーム開発で限られたメーカーだけが独走するのは、業界全体の底上げ、発展のためによくない」と述べており、業界全体のCG技術の向上を図るため、そして開発コストの軽減につなげるため実施したと説明している。

これに基づき、ジャレコはCGドライブゲーム機「スーパーGT24h」（コックピット型、二人用）を、テクモはCG格闘ゲーム機「デッド・オア・アライブ」をそれぞれ開発、未完成ながらAOUエキスポ96で出品、披露した。

またデータイーストはCGバスケットボールゲーム機「エアーウォーカーズ」を開発中。夏前には完成するが、未完成品を公開する考えはないとのこと。

以上の三社とも「モデル2」に基づくそれぞれのゲームを夏前には出荷する考え。また「モデル3」以外にも、オリジナルCG基板の開発など研究を進めており、とりあえず「モデル2」から製品化し、ノウハウを蓄積していくもようだ。

コナミ低価格ＣＧで

「Ｍ２」を活用へ

カプコンも業務用利用を検討

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）はこのほど、米国3DO社の64ビット家庭用「M2システム」基板を利用、業務用CGゲーム基板の開発を進め、年内にも発売する見込みとなった。同社の永田昭彦開発本部長が明らかにしたもので、価格は二十万円以下になるとのこと。

これは松下電器が九五年十月、3DO社から一億ドルで「M2システム」の独占的使用権を買いとったことに伴うもの。松下電器は32ビット機「3DOリアル」が低調だったため、今年中に出荷する「M2システム」で巻き返しを図る考えだ。そこで家庭用「M2システム」のソフト開発メーカーを確保する一方、そのCGゲーム技術を業務用でも利用できる点をアピールしていた。それを受けてコナミはCGゲーム基板の開発を進めることになったもの。

一方、カプコンも「M2システム」用の家庭用ゲームソフト開発を進めており、これと併行して業務用CG基板も計画中。ただ同社ではもともと「PS」基板の業務用利用とオリジナルの業務用CG基板の開発を進めているので、同社オリジナル基板のほうが先行する見通しとなっている。

セガ社、映像シュミレーター

「アクアノーバ」を開発

福岡ジョイポリス（4月開業）でデビュー

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京・中山隼雄社長）はこのほど、参加型映像シミュレーター「アクアノーバ」を開発、四月オープン予定のATP「福岡ジョイポリス」に設置することになった、と発表した。同社のCG技術をもとに開発したもので、これまでの「AS—1」、「VR—1」からメカを変更、軽量・小型化した。

「アクアノーバ」の画面サイズは高さ二・八㍍、横幅五・五㍍と大きくなり、CG画像による映像ソフト、偏光メガネ使用の立体映像とレベルアップした。駆動装置は「AS—1」などの四軸油圧シリンダー方式から、三軸電動スライダー方式に変えたため、モーションベースが軽量・小型化し、装置全体の設置面積も大幅に縮少することができた。これはアトラクション自体のユニット化を促し、移設も容易になった。

基本仕様は八人（四人×二列）用で、使用面積二百六十四平方㍍。モーションベースは水平に百八十度回転可能。座席の安全バーに二種類のボタンが設けられており、プレイヤーの操作で数通りのストーリー展開が可能となる。

映像ソフトは、「スペースコロニーの中にある海底実験都市で、コミカルなロボットの案内による遊覧ツアーをスタート。モンスターの出現で予想できないハプニングに巻き込まれていく」という内容。四分十五秒間。これとプレショー（二分間）を合わせ、一回六分十五秒をもとに運営する。

ATP「福岡ジョイポリス」は、四月二十日福岡市中心街にオープンする複合商業施設「キャナルシティ博多」内に設けられ、「アクアノーバ」はここで初めてデビューすることになる。また東京臨海副都心の台場地区に建設中のセガ社ATP（七月オープン予定）、英国ロンドン中心街にオープンするATPにも同様に導入される予定。

右の写真はいずれもセガ社「アクアノーバ」の概念予想図

総務庁のサービス業調査

パチンコ店収入30兆円

ゲーム場は「その他の遊戯場」に含まれ不明

総務庁は一月二十五日、九四年の「サービス業基本調査」の結果を発表。業種別の事業収入のトップは「パチンコホール」で三十兆四千七百七十八億円とずば抜けて高く、五年前の前回調査に比べ九九・六％増とほぼ二倍に増えたことが分かった。しかし、社会的に認知されたと言われる「アミューズメント施設」（ゲームセンター）についてはほとんど触れられなかった。

これはサービス業基本調査に基づき九四年十一月現在で、民営サービス業事業所約百十九万三千ヵ所を対象に実施したもの。全事業所数は前回と比べ一・四％減少したが、従業者数は約七百八十六万人で一五・一％増となった。事業所数の多い業種一—五位は、美容業、理容業、普通洗濯業、自動車整備業、旅館となっており、パチンコホールは十六位。

従業者数の多い業種一—五位は、旅館、建物サービス業、土木建築サービス業、他に分類されない事業サービス業、美容業で、パチンコホールは八位。従業者のうち「パート・アルバイト・臨時雇用者」は全体の二八・七％を占めている。

八五年以降に開業した事業所のうちで多い業種一—五位は、音楽・映像記録物賃貸業（レンタルビデオ業など）、その他の娯楽業（カラオケボックスやダンス教室など）、フィットネスクラブ、ソフトウエア業、情報提供サービス業。ゲームセンターは「その他の遊戯場」に含まれるとのことだが、これは七位。

総務庁によると、事業所（つまり営業所）数が全国で千五百ヵ所以上ある場合、「業種」として単独でとりあげており、今回の調査では十八業種あったが、ゲームセンターは含まれなかった——とのこと。実際には「その他の遊戯場」として、ビリヤード、囲碁—将棋クラブ、パターゴルフなどとゲームセンターは混ぜられ、これらの事業所は八千百ヵ所あるとされている。

警察庁・生活環境課調べによる八号風営許可を受けた専業店だけでも九四年十二月に七千七百店あるが、総務庁では「調査員が把握できたところはすべて集計したので、把握できていないのではないか」と説明している。ちなみに総務庁の「パチンコホール」は約一万七千店、警察庁調査では一万七千四百五十三店で、ほとんど違いはなかった。

対個人サービス業の事業収入額（単位億円）

「パチンコホールを除く娯楽業」に含まれるものは、映画館、競輪・競馬等の競走場、スポーツ施設提供業、ゴルフ場、ゴルフ練習場、ボウリング場、テニス場、バッティング・テニス練習場、公園・遊園地、マージャンクラブ、その他の遊戯場、マリーナ業、遊漁船業、その他の娯楽場

セガ社サターン用CD—ROMに

カートリッジ併用

SNK「KOF95」からスタート

セガ社は一月三十日、家庭用32ビット機「サターン」用ソフトで、CD—ROMと専用ROMカートリッジを併用する「ツイン・アドバンスドROMシステム」を導入したと発表した。SNKの「サターン」用ゲームソフト「ザ・キング・オブ・ファイターズ95」（三月二十八日発売、七千八百円）から開始する。

新システムでは、マスクROMカートリッジを「サターン」本体のカートリッジスロットに差し込み、かつCD—ROMをセットしてスタートさせる。従ってこのシステム用のソフトはCD—ROMとROMカートリッジのセットで出荷される。

「サターン」本体内のRAMは36メガビットあり、多いほうだが、CD—ROMソフトから一度に読み込むデータ量はこれを超えることはできない。読み込みを繰り返せば、読み込み中の待ち時間を考慮せねばならず、大容量のゲームソフトにどう対応すればよいかが大きな課題になっていた。

これを解決するのがROMカートリッジの併用で、CD—ROMと同時アクセスできること、拡張性のあるカートリッジスロットを使えることから採用されたもの。ROMカートリッジは16メガ程度のもので、これを加えてもセット価格はそれほど高くならないし、むしろCD—ROMとの併用で安くできる——との考えから導入された。

この「ツイン・アドバンスドROMシステム」は、大容量の業務用TVゲームソフトを家庭用に移植する際、元のゲーム性、グラフィックスなど少しでも省くことなく、ほぼ完全に再現するために考案されたもの。第一弾ソフトを発表するSNKも、「ネオジオ」ソフトからの「完全移植で、同レベルの品質に仕上がった」としている。

セガ社ではカートリッジスロットについて、このほかネットワーク用通信モデムの接続などにも利用されることになっており、さまざまな拡張性を考慮して設計されたと説明している。

「ツイン・アドバンスドROMシステム」

関西カクタス

奥谷節夫元常務が死去

奥谷 節夫氏（おくたに・せつお＝元関西カクタス㈱常務）二月九日午後一時十五分、肺がんのため豊中市内の国立療養所刀根山病院にて死去、六十二歳。自宅は神戸市北区星和台三丁目五の八。葬儀・告別式は二月十一日午前十一時から神戸市北区鈴蘭台東町の平安祭典で行なわれた。喪主は妻一江（かずえ）さん。

特許・実用新案 出願公告・公開（2月1日～15日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録実用新案の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

二月七日＝「スロットマシンのリール駆動装置」、㈱シグマ（東京）、8-11137、62-120576。「上下移動型遊戯装置」、オリエンタル産業㈱（大阪）、8-11142、5-126104。

実用新案出願公告

二月七日＝「回転リールの駆動部」、㈱オリンピア（東京）、8-40553、1-94029。「スロットマシン用回転装置」、バンドー化学㈱（兵庫）、8-4054、2-27358。「スロットマシン用のカセット状メダル容器」、岸下龍太郎（神奈川）、8-4055、3-49135。「クレーンゲームの景品収納容器」、㈱サンワイズ（東京）、8-4060、5-43133。「軌条走行遊戯乗物装置」、㈱トーゴ（東京）、8-4065、1-119731。「揺動船」、日立造船㈱（大阪）、8-4066、63-130092。「揺動遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-4067、1-35510。

特許出願公開

二月六日＝「抽選装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-33753。「ビンゴゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、8-33770。二月十三日＝「的叩きゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-38737。「景品獲得ゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、8-38738。「ガンゲーム機」、同、8-38740。「メダルゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、8-38739。「射撃ゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、8-38741。「遊戯用乗物装置」、オリエンタル産業㈱（大阪）、8-38742。「VR用シミュレータ」、高杉正則（兵庫）、西野勲（大阪）、8-38743。「スロットマシン」、サミー工業㈱（東京）、8-38682。同、8-38683。同、8-38684。

実用新案出願公開

二月二日＝「テレビ遊技（ゲーム）機のメモリーカード入口に開閉板を設ける装置」、石原一（愛知）、8-165。

登録実用新案

二月六日＝「景品収納送出機」、㈱サンワイズ（東京）、3020894。「スロットマシン」、日本回胴式特許㈱（東京）、3020763。

上海の巨大デパート10階に

ゲーム場開設

上海南夢宮の6番目の直営店

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は中国・上海の現地法人、上海南夢宮有限公司（山内好隆社長）を通じて、百貨店「上海第一八佰伴」十階にAMゲーム場「上海南夢宮電子遊戯世界」（約六百六十平方㍍）を一月三十一日にオープンした。上海での同社直営店はこれで六店となった。

百貨店「上海第一八佰伴」は営業面積十万九千平方㍍の世界最大級のデパートで、国際流通グループヤオハン（本部香港、和田一夫代表）が中国ビジネスの中核事業として中国の上海第一百貨店と共同で建設を進めてきたもの。九五年十二月二十日に部分（六〇％）開業して大きな話題になった。百貨店は地下二階から地上二十一階まであり、十階までが店舗、レストラン、十一階から二十一階までが分譲オフィスとなっている。

「上海南夢宮電子遊戯世界」はヤングからファミリーまでを対象に、「アルペンスキー」、「サイバーサイクルズ」、「鉄拳2」などのCGゲーム機とTVゲーム機、クレーン機など八十五台配置した。ゲーム料金は二—六元（一元は約十二円）。従業員は十八名で二交代制、全員が社員。営業時間は午前九時から午後九時まで年間五百万元の売上げを目標にしている。

ナムコでは九三年三月に、上海市文化局と合弁で上海南夢宮を設立、同六月に初めて直営ゲーム場「上海南夢宮電子遊戯世界」を市内繁華街にオープンして以来、多店舗化を進めてきた。上海での業績は好調で、二年目に黒字化を達成しており、さらに上海以外の地域への出店も検討している。

写真は上海南夢宮電子遊戯世界の入口と内部のようす

「UFOキャッチャー」で

セガ社が実用新案登録

1月9日以降製造分に対し許諾の用意も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は一月九日、同社クレーンゲーム機「UFOキャッチャー」に含まれている実用新案権「景品把み取りゲーム装置」の登録を終えたことから、同二十五日付でJAMMA会員メーカーなどにその旨を通知。この実用新案権を侵害するおそれのある製品を製造、販売する場合は事前に連絡するよう呼びかけた。同社では一月九日以降の製造品で同実用新案権を侵害しているものがあれば、しかるべき手続きをとるとしている。

この実用新案は八五年三月に出願、九三年四月に公開され、九五年四月公告となり、このほど登録されたもの。権利は公告時点から発生しているが、四年後の二〇〇〇年三月には消滅する（旧法の規定に基づく）。この実用新案の名称は「景品把み取りゲーム装置」だが、内容は公報に掲載されている「請求の範囲」に示されているものに限られている。

この実用新案の内容は、プレイヤーが上から見下しながら操作するボックス状のクレーンゲーム機から発展させたもので、クレーンのアームとツメ部分をコントロールする操作盤を、立ったプレイヤーの手元に設けることにより確実なゲームプレイができることを目的にしており、とくに同社「UFOキャッチャー」のようにアームを下に伸ばす「伸縮パイプ」に考案の特徴があるとされている（正確には実用新案公告公報平7-13756参照。各地の発明協会で入手できる）。この実用新案の実施許諾（ライセンス）などについての窓口は、セガ社知的財産権部となっている。

浅草花やしきと鈴鹿サーキットに

スペースショット導入

米国製、川鉄商事が輸入、トーゴが販売

㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）はこのほど、同社直営遊園地「浅草花やしき」に、垂直落下型遊園施設「スペースショット」を導入、三月二十五日にオープンすることを明らかにした。「スピンカー」を撤去して建設するもので、総工費三億五千万円。

「スペースショット」は米国のS&Sスポーツパワー社（本社ユタ州ノーススローガン、スタン・チェケッツ社長）の製品。鉄骨のタワーに沿って座席部分が急速に上昇、そして自由落下するというスリルライド。設置面積が少ない割に、衝撃的なイメージを与える遊園施設で、昨年のIAAPAショーにも一部分が実物展示され話題になった。

製品は四人用、八人用、十二人用、十八人用と四種類あり、高さも選べる。九五年九月にメキシコのレイノ・アベンツラ遊園地に設置されるなど実績もある。米国ラスベガスのストラスフィアタワーではタワー頂上（二百八十㍍）に高さ約五十㍍、座席十六人用が今年四月オープンする（本紙第511号「海外ニュース」など参照）。

浅草花やしきに設けられる「スペースショット」の高さは、全高六十四㍍、タワー五十九㍍、プラットホーム五㍍。十二人用で最高時速六十四㌔㍍。上昇時に約四Gの力が瞬間的にかかり、落下時はマイナス一Gとなる。一回五百円。トーゴでは川鉄商事を通じて導入する。

また鈴鹿サーキットでも「スペースショット」を川鉄商事を通じて導入、トーゴが施工しており、四月初旬にもオープンする予定（仕様は花やしきと同じ）。

花やしきに設けられる「スペースショット」の模型（AOUエキスポ96のトーゴの小間で）

最高部105・7m

屋上に大観覧車

大阪・梅田の新阪急ファイブ

阪急不動産㈱（本社大阪、清水裕之社長）と㈱阪急ファイブは一月二十九日、旧梅田コマ劇場と阪急ファイブの跡地に商業施設を開発、これに直径七十五㍍の大観覧車を設けるとの計画を明らかにした。六月に着工、九八年十二月に完成予定。

建設される複合商業ビル「阪急ファイブ」（仮称）は五千五百四十平方㍍の敷地に地下三階、地上十階、延べ床面積五万二千六百平方㍍の規模。ビル自体の高さは四十八・八㍍。これに直径七十五㍍、四人乗り五十二台のゴンドラを持つ大観覧車が、ビルと一体化して建てられるのが特徴となっている。

大観覧車の乗り場は七階にあり、最高部は地上から百五・七㍍となるため、街を一望できる新名所になる予定。一周約十八分。ビルはJR東海道本線に沿う位置にあり、夜間はライトアップする。

なお同ビル九階にAMゲーム場、八階にイベントホール、七階と八階に飲食店、地下二階から地上六階までに小売店が設けられる予定。大観覧車およびゲーム場については、どこが担当するかは未定。

98年末に完成予定の新阪急ファイブは、直径75m、高さ105.7mの大観覧車付き

CSG第8回総会

委員長に竹内氏

3月に家庭用ソフト合同展

コンシューマー・ソフト・グループ（CSG、住友正之運営委員長）は一月二十四日、東京・霞が関の東海大学校友会館で第八期定例総会を開催、新役員を選んだほか、会則の一部を変更した。会員八十社のうち委任二十一社を含む六十八社が出席した。

総会では第八期事業報告・決算案、第九期事業計画・予算案が承認されたほか、役員改選が行なわれた。その結果運営委員にアスキー、カルチャーブレーン、コナミ、コンパイル、ザウルス、サン電子、ジャレコ、セガ社、タイトー、ハドソンの十社の各担当者が選ばれ、監事にナムコが選ばれた。うちコナミ宣伝室の竹内倫氏が新運営委員長となった。

会則の変更点は、①「目的」に「本会は公序良俗に基づき、健全なる青少年の育成を阻害する行為を行わない団体とする」を追加、②「会員の義務」に合同新作発表会に少なくとも年一回以上出展すること（但し運営委員会で承認された者を除く）を盛り込んだなど。入退会の規定も整備した。総会終了後は流通関係者を含めた懇親会が開かれ、約百七十人が参加した。

なおCSGは家庭用ゲームソフトの合同展示会を年二回各地で開催してきており、今春は三月三—四日に東京（池袋サンシャイン）、十—十一日に大阪（ATCホール）、十七—十八日に名古屋（国際会議場）で開く。出展社は五十八社。

JOU、通常総会
優秀機9点表彰
松本理事長、23年の歴史強調

日本娯楽機械オペレーター(協)（JOU、松本昭夫理事長、組合員十九社）は二月六日、熱海のホテルニューさがみやで第二十三期通常総会を開くとともに、恒例の「年間優秀機」表彰を行なった。

同総会には委任を含む十四社が出席。松本理事長は、「JOUは通産省主管の協同組合として二十三年の歴史を持っており、組合の存続に大きな意義がある。総会など出席者はそれぞれオーナー中心だが、若い人にも参加していただき輪を広げたい」と語った。

九五年十二月期決算案については、資料に基づき事務局が説明、承認された。また経費賦課金については、九五年度実績をもとに九六年度収支試算を説明、現行どおり年額三万円とすることで承認された。九六年度の主な活動として例会二回、総会一回を挙げている。

優秀機については十二月、組合員に対してアンケートを実施し、最優秀一機種、優秀機八機種を次のとおり選んだとの報告があった。最優秀機＝ナムコ「アルペンレーサー」。優秀機＝セガ社「バーチャファイター2」、ナムコ「鉄拳2」、SNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ95」、カプコン「ストリートファイターゼロ」、タイトー「パズルボブル2」、バンプレスト「コンビニキャッチャー」、サンワイズ「プリティカーニバル」、トーゴ「みんなでうたおうドレミファどーなっつ」。

JOU通常総会で、下の写真は受彰した優秀機メーカー担当者

(株)タム（本社東京、保下純夫社長）が加入したとの報告があった。また三月十九―二十日、名古屋でAOUなどと青少年指導員養成講座を開催するが、これにJOUから予算二十万円を支出する

との報告があった。

総会後に優秀機表彰が行われ、受彰メーカーからそれぞれコメントが披露された。うちナムコの鈴木登部長は、「アルペンレーサー」は内外で約五千台、「鉄拳2」は国内で一万台以上出荷したと語った。セガ社の小形武徳専務は、CG基板「モデル3」に基づく「バーチャファイター3」を七月に発売予定だとし、国内での完成品販売を見直し、既存のキャビネットの下取りを検討していることを明らかにした。

CESA、理事会
8月幕張で初の展示会
「E3東京」にはこのため不参加の方針へ

十一月二十八日に発足したコンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA、事務局東京、上月景正会長）は一月十八日に開いた理事会で、監事二名を選任するとともに、会員は正会員三十九社、賛助会員四社となっていることが確認された。なお既存のコンシューマ・ソフト・グループ（CSG）を発展的に解消し、CESAがそのメンバー、活動などを吸収する方向で進めることになった。

監事は本田慧EAビクター社長と奥出伸行タカラ常務の二名。定款では総会で選任することになっているが、設立総会に間に合わなかったため。

役員会社は先に正副会長、常任理事を含めた理事十六名を選任しており、役員会社は十八社となった。

役員以外の会員はタムソフト、テンキー、サミー工業、テイジイエル、フィルインカフェ、クエスト、アテナ、日本クリエイト、東京書籍、ネクサス・インターラクト、ヴァージンインタラクティブエンターテインメント、ショウエイシステム、パック・イン・ビデオ、アイマックス、シエラ・パイオニア、ビジュアルアーティストオフィス、ジーク、風雅システム、コトブキシステム、ナグザット、ヒューマンの二十一社ある。

CESAではCSG会員からの加入を促進し、約百社まで増やす方針。ハードウェアメーカーを対象とする特別会員については、まだ正式の入会申し込みがないが、出版関係を対象とした替助会員はメディアワークス、電波新聞社など四社の加入が認められた。

CESAではこの日、東京の全日空ホテルで賀詞交歓会を開き、上月会長が今年の事業計画など披露した。それによると、今年八月二―四日、幕張メッセで初のCESA展示会を開催、初日を業界関係者向け、残り二日間を一般公開にする。展示会の企画運営はイベント委員会（委員長工藤浩ハドソン社長）が検討、三月上旬までに出展案内を配布する予定。

CESA展開催に伴い、米国「E3」の日本版として計画されている「E3東京96」には出展参加しない方針になった。

CESAでは展示会のほか今年は、年一回のゲームソフトのアカデミー賞とも言うべき賞を創設する予定。このためにも会員を充実させることが急務となっている。同協会の事業年度は四月からとなっており、初の通常総会は六月中旬までに開かれる予定。

日本SC協全国大会で
マルチ展を併催
セガ社、ナムコなど9社出展

(社)日本ショッピングセンター協会（岡田卓也会長＝ジャスコ会長、会員九百十五社）の第二十回全国大会が一月三十一日から二月二日まで、東京・新宿の京王プラザホテルで開かれ、併催された「SCマルチメディアエキジビション96」でAM機などいくつか展示された。

同大会は毎年開かれており今年は二十回目。SCのディベロッパー、テナントなどが加入しており、SC業界の直面する経営その他の課題についてのセミナー、シンポジウム、施設見学などを主な内容とする大会を開催。初日には懇親パーティーも開かれている。今回の大会参加者は約六百五十名。

「SCマルチメディアエキジビション96」は今回初めて設けられた機器展示ショーで、宴会場を利用した。流通業界も今後マルチメディアとの関連が深くなるとの見地から、その理解を深めるため企画され、初めての試みなので最もなじみやすいAM関連を中心に展示したもの。AM業界からSC協会第二種（テナント）会員の四社と、NEC、富士通など五社が出展した。

SC協全国大会に伴う展示会で、いずれもAM機関連の展示のようす

セガ社は「プリント倶楽部」、家庭用「サターン」、「魚八景」、通信カラオケ「スーパー・プロローグ21」、ナムコはTVゲーム機「タイムクライシス」、タイトーは家庭用通信カラオケ「X―55」、カプコンはTVゲーム「D&Dシャドー・オーバー・ミスタラ」をそれぞれ出品した。

ナムコ、香港に
海外販売駐在員

ナムコは海外販売部の香港駐在事務所を開設、一月二十二日に業務を始めた。駐在員は関根雅邦氏で、ナムコ・エンタープライゼス・エイシア（香港拠点のオペレーション子会社）内に設けられた。東南アジアと中国の情報を収集、顧客サービスをサポートする。

Namco Limited Hong Kong Liaison Office, Unit 10, 9/F, Fastern Harbour Centre, 28 Hoi Chak Street, Quarry Bay, Hong Kong
(41) 852-2516-6610

NY奪回作戦"OPERATION APPLE STORM"始動せよ。

ガンブレード ニューヨーク
GUNBLADE NY™
Special Air Assault Force
©SEGA 1995

これまでの常識を覆えす3Dガンシューティングが
ニューヨークを舞台に繰り広げられる。

アミューズメントの 次・世界!

マンクスTTツイン
MANX TT Super Bike Twin

対戦相手が増える程、
バトルは熱く燃える。

©SEGA 1995
2,383(W)×2,068(D)×2,015(H)mm
約470kg　AC100V 523W
29インチモニター×2
PAT. PEND.

「MANX TT」は実在する"ISLE OF MAN TT RACE"を題材として制作したものです。

あの「バーチャファイター」がチビッコキャラになって登場!
従来のプレイヤーはもちろんローティーンにも人気沸騰!!

Virtua Fighter Kids
バーチャファイターキッズ
©SEGA 1996

対コンピュータから対人へ…

バーサスシティ
Versus CITY
ADVANCED BATTLE CABINET

VSゾーンの新展開。
常にVSの原点に立ち、近未来アミューズメントを担う対戦ゾーンで
新たな発想と可能性を拓くハイパフォーマンス対戦用キャビネットバーサスシティ。

バーチャロンがバーサスシティに登場!!
一対一の死闘を繰り広げる究極のVSキャビネットで新たな闘いが始まる。

バーサスシティおすすめソフト
★バーチャファイターリミックス ★バーチャファイター2.1
★バーチャストライカー ★ファイナルアーチ ★ファイティングバイパーズ
★ファンキーヘッドボクサーズ

750(W)×1,834(D)×1,950(H)mm　200kg　AC100V 301W
29インチモニター×2　PAT. PEND.
©SEGA 1995

株式会社 セガ・エンタープライゼス
©SEGA 1991

第一糀谷事業所	東京都大田区東糀谷2-13-1	電話03(5736)7700(国内販売事業本部)
		電話03(5736)7721(海外販売事業本部)
		電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ)
		電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話011(841)0248(代表)
関西支店	大阪府豊中市豊南町東2-5-3	電話 06(334)5336(代表)
九州支店	福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5	電話092(452)6841(代表)
広島販売	広島市中区河原町11-17フルミチビル	電話082(293)7979(代表)
名古屋販売	愛知県名古屋市名東区社が丘1-804	電話052(702)3003(代表)
仙台販売	仙台市若林区卸町東3丁目1-8	電話022(287)0930(代表)

USJ、5年後開業めざし
米国MCA社基本合意
スピルバーグ氏もプロジェクトに参加決まる

大阪市など第三セクター方式で計画しているテーマパーク「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」（USJ）について二月六日、米国MCA社（本社カリフォルニア州ユニバーサルシティ、ロン・メイヤー社長）と大阪ユニバーサル企画㈱（本社大阪、森田啓介社長）が基本合意。三月末までに事業会社を設立、企画会社は事業会社に移行し、五年後の二〇〇一年四月一日開業をめざすことになった。

MCA社と企画会社とは九五年二月以来交渉を重ね、十二月にほぼ最終調整を終了していた。合意内容は、①MCA社がUSJの構想計画を作成、事業会社がMCA社の協力を得て基本設計、建設、運営を行なう、②事業会社はMCA社のノウハウ提供に報酬を支払う、③映画監督のスティーブン・スピルバーグ氏がUSJプロジェクトに参加し、同氏の映画にちなんだアトラクションを導入する、④米国のユニバーサルスタジオ（ハリウッドとフロリダ）で今後導入されるアトラクションもUSJに導入できる――など。

事業会社は当初資本金四十億円で設立され、MCA社は五％出資する。開業時には約四百億円まで増資し、MCA社その一七％を出資する。双方の契約期間は二十年間、など細かい点も決めており、ユニバーサルスタジオを日本で実現するための独占契約となっている。

大阪市とMCA社間の確認事項でも、大阪市がUSJ実現のため努力するとともに、大阪市内でUSJと競合するいかなるテーマパークにも関与しない、など取り決めている。

USJは大阪市此花区西部臨海地域百五十六ヘクタールのうち、五十四ヘクタールに駐車場とともに建設されるが、開業後さらに拡張する構想も出されており、開業後十年以内に北側約三十ヘクタールを第二期計画として利用する予定。第一期計画でのアトラクションはすでに発表ずみ（本紙第509号参照）。

富士急ハイランドに
世界一速いコースター
トーゴ開発、7月オープンめざし建設中

富士急ハイランド（山梨県富士吉田市、富士急行㈱経営）は、高さ、落差、速度が世界一となる新ローラーコースターを七月二十日オープンさせると、二月一日発表した。

このコースターは同園の企画により㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）が建設するもので、同園が買い取る。総投資額は約三十億円、同園では、「近年のコースターは宙返りや吊り下げ式などが目立つが、ここでコースターの原点に帰ってその本来の醍醐味を追求し、アップダウンの緩急とスピード感にこだわって変化に飛んだコースを考えた」としている。新コースターの名称は、近く一般公募して決定する。

コース全長は国内で最長となる二千四十五㍍。定員二十八名の車両（四人乗り車両を七両連結）が巻き上げ式で最高部の地上七十九㍍まで上昇した後、六十五度の傾斜角度で地上八十㌢まで一気に急降下。この時最高速度が毎時百三十㌔㍍に達する。続いて高さ六十七㍍まで上り水平ターンの後、ブーメランの動きのような曲線コース、十五回連続アップダウン、毎時九十二㌔㍍の速度で突入するカーブコースを通過。さらに上下に八㍍、左右へ二十㍍の蛇行を四回繰り返す独自の〝サーフインターン〟を走り抜け、ホームへ戻る。途中での最大荷重は三・五G。乗車時間は三分三十六秒。二編成で運転し一時間に最大八百二十人が利用できる。

最高部の高さ七十九㍍、最大落差七十㍍、最高速度の毎時百三十㌔㍍はいずれも世界一となり。完成後ギネスブックに申請する。利用料金は千円。同園では入園者数の半分が新コースターを利用すると見ている。

同園の入園者数は数年前に年間二百万人を超えたが、九三年度以降は百三十万人前後にとどまっている。同園では、新コースター導入により約三十万人の増加を見込んでいる。

富士急ハイランドに出来る世界一速いローラーコースター（模型）

JAPEA、理事会
改選方法再検討
安全対策委が「標識」作成へ

全日本遊園施設協会（JAPEA、本部東京、山田三郎会長）は一月十二日、東京・新宿の「龍門」で第七十五回理事会を開き、第十六回総会への提出議案のうち平成八年度事業計画案や役員改選方法など検討した。

事業計画案については、前年度の内容の一部に字句修正を加え、総会に提出することになった。

役員改選の方法については、さまざまな意見が出されたが、結局前回同様に事前に正会員の意向をアンケート方式でまとめることになった。アンケートは前回の内容を少し修正することになった。その回答結果を踏まえて次回理事会で現役員の見直しも含めて検討、理事会提案としてまとめることになった。

第十六回総会は五月十六日に、北陸または北海道で開催することにした。

このほか正会員のスナガ開発㈱と㈱ポルテの二社が退会したとの報告があった。また安全対策委員会で遊園施設の「安全標識」の作成作業を進めているが、これとは別に小型乗物機についても注意看板などが必要であれば検討することになった。

㈱日本建築設備昇降機センターが検査資格者の名簿登録料などの値上げを予定していることに対し、同協会は㈳日本エレベーター協会とともに再検討するよう申し入れているとの報告があった。

新団体結成めざし
初心会が解散へ
64ビット機発売は予定どおり

任天堂製品を扱う問屋親睦会、初心会（河田親雄会長）は一月二十六日、京都で開かれた臨時総会で解散することを決め、四月以降新たな団体を発足させることになった。

文字どおり初心に帰ってみるとの考えで、新団体では〝戦略的なパートナーシップ〟を確立するのが目的となるもよう。

任天堂広報によると、もともと仲良しクラブのようなもので戦略、実利が伴わず、抜本的に見直すべきとの声が大きくなった。そこで新たな方向付けで新団体へ移行することになったもの。新団体は任天堂のTVゲーム関連商品を扱っている問屋だけを対象にするもようだが、この点を含めて具体的には四月以降の新団体設立総会で決める。

なお日経新聞は「ニンテンドー64」の発売が七月ごろまで延期するとの見込み報道をしているが、四月二十一日発売の既定路線で進めている、と同社では説明している。

愛知県協、臨時総会
支部設置決める
新年会催し、県警からも挨拶

愛知県アミューズメント施設営業者協会（事務局愛知郡、位田宗一会長会員七十五社）は一月九日、名古屋市内の中日パレスで臨時総会ならびに新春賀詞交歓会を開いた。臨時総会には委任二十三社を含む五十八社が出席。来ひんとして県警生活安全部保安課の駒木啓司課長補佐が、「新風営法施行後約十一年になる。県内のゲーム場数は同法施行前に比べ一割以上増え、着実に発展しているようだ。ゲーム場は憩いと安らぎの場を提供し市民生活に不可欠の存在だと思うが、その反面、一部で少年のたまり場となったり、そうなる可能性がある店もあるので問題がないわけではない」と述べ、健全営業の徹底を求めた。

同総会では「支部設置」「賛助会員」「国政・地方議会選挙立候補者推薦」のそれぞれの規定を設け定款に追加することを審議、承認した。

支部の新設はより多くの会員の協会活動への参加、傘下ロケの実態把握などきめ細かな活動の推進を目的としたもの。賛助会員制は、県内にロケがないAM業者または関連する他業界の業者で同協会の活動目的に賛同する者を対象とし、議決権はない。新賛助会員としてコナミ、シグマ、中日本リース、また自販機関係業者として明治乳業、森永製菓、名古屋フーズの計六社が、総会後の賀詞交歓会で紹介された。議員選挙立候補者推薦については、依頼があった場合に同協会への貢献度と将来性を考慮し、党を問わず検討するもの。また同協会主催のAM機展は中止となったが、事業計画に盛り込まれているためこれを変更し、「無期延期」とすることを確認した。

賀詞交歓会では位田会長が、「ゲーム場に風営法対象と対象外のロケがあること、また署轄や県警によって認めるものと認めないものがあるなど風営法には多くの矛盾がある。業界が厳しい状況になった今、とくにそれが大きな問題となって露呈してきている。矛盾のある風営法をこのままにして、その解決への努力をあきらめると、業界そのものの首を絞めることになる。多少の抵抗はあっても、風営法の是正、矛盾解消に敢然と立ち向かっていかなければならない」と挨拶した。

また県防犯協会連合会の真嶋秀夫専務、AOUの桐谷克己事務局長、県議会の高橋則行議員からそれぞれ挨拶があった。前会長の加藤駿介氏が乾杯の音頭をとり、宴に入った。

愛知県協臨時総会／賀詞交歓会にて、右上は位田宗一会長、上は県警の駒木敬司課長補佐、右は県防犯協連合会の真嶋秀夫専務

ワンダーエッグ
春休みの2人にアトラクション

ナムコは直営の都市型テーマパーク「ワンダーエッグ／たまご帝国」で三月九日―四月七日に春休みアトラクション「愛のサスペンス劇場＝イースター殺人事件」を催す。

これは入園客のカップルが突然主人公になって事件を解くため調査に向かうというもの。三段階とも解明すると「相性診断結果」など贈られる。

人事異動

コナミ

（2月15日）財務本部長（管理本部長）常務経理部長山口憲明氏▽管理本部長兼人事部長（総務部長）矢野誠氏▽企画本部長兼グループ経営促進室長兼経営管理室長（経営企画室長兼経営管理部長）館野登志郎氏▽総務部長、斎藤慎一氏▽国際営業部長、田村満和氏。

▼機構改革＝①広報部を管理本部から社長直属に移す、②人事本部を廃止、人事部を管理本部へ移す、③財務本部を新設、管理本部の経理部を財務本部に移すとともに、財務部を新設する、④経営企画室を企画本部に昇格、改称する、⑤管理本部の経営管理部を廃止、企画本部に経営管理室とネットワーク推進室を新設。

ナムコ

（3月1日）コーポレート・コミュニケーション室長（社長室部長）沢辺正紀氏▽営業政策室長、出川敬司氏。

営業所移転

SNK・郡山営業所＝福島県郡山市富久山町八山田字沼前三十五の三、☎（0249）38―3830。同、土浦営業所＝茨城県土浦市大字中一三二七の二、ネオジオワールド内、☎（0298）41―3991。

住居表示変更

㈱丹羽＝千葉県市川市堀之内一丁目八の十六、☎（0473）72―3993、丹羽謙二社長。

SNK・広島営業所＝広島市安佐南区祇園町三丁目三十二の一、☎（082）871―5025。同・大阪販売部広島駐在所☎8317。

論潮
花より景品

世阿弥「花伝書」でいう「花」とは何か。「あるべき理想の姿を求めて日々変化することこそが人生の花に外ならない」わけで、現状に安住する心が世の中を停滞させる。すなわち「住する心なきを、まず花と知るべし」――と城山三郎氏は月刊「選択」のインタビューの中で答えている。政治家も官僚も経営者も現状に胡座をかき、何もしない。日本的閉塞の根底には「住する心」がのさばっている、と同氏は言い切っている。

行政指導とか産業界にさまざまな権限を持つ官庁が、不合理な現実を改革するということを、日本では想像することはできなくなって久しい。しかしながら、よほどの理由があるならばともかく、何も積極的に改革しないというのは怠慢と言うべきだろう。そして国民、企業はこうした怠慢をのさばらせるためにせっせと税金を支払い続けているのである。

それはそれでうまく行っている（と思い込んでいる）限りは、確かに障害とはならない。しかし不況が長期化し、産業の停滞感が深まるにつれ、これらの問題はいずれ表面化してくる、と考えておくべきだ。法令、規則で明文化して規制していることまで守らず（あるいは守らせず）矛盾を拡大しておくことも、解決を遅らせ、こじらせることになる（不必要、不合理な規制は撤廃しておくべきなのだ）。

たとえばクレーン機などの景品の価格は、実態として市価五百円という壁が設けられており、折からの不況でオペレーションを回復させるために、この価格を引き上げようという声がある一方で、引き上げれば歯止めがきかなくなるとの反対の声もある。この問題はさらに、「八号」の風営対象遊技設備で遊技の結果として景品を提供してはならないとする法律上の禁止事項にもからんでくる。

ここには明らかに大きな問題があるが、少なくとも業界では正面から取り組む気配が薄い。それでいいのか、と思う。

ヨーロッパAM通信

射幸遊技機からAM機まで網羅

ほとんど限界に近づいたATEI

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】英国ATEI96（一月二十三―二十五日、ロンドン）の会場、アールズコート1で多くの人が口にしたのは、「ここから進むとして、さてどこへ向かうのだろうか」という疑問だった。主催者（ATEI社）はここ数年にわたりこの展示会を発展させるため多大の努力を重ねてきているので、これ以上に出展社や来場者のために改善していくには何をしたらよいのかが分かりにくくなっているからである。

主催者に関する限りでは、この答は展示会終了後の記者発表で示されている。つまりそこでATEI社のソニア・ミーデン会長は、出展社と来場者についての今後の「量より質」こそが、将来の展示会を発展させていくカギになる、と語っている。ATEIでのインターナショナル・カジノ・エキスポ（ICE）やパーク&ライド部門には、もっと多く出展できるスペースがあるものの、なによりも出展社、出品機そして来場者の質が高くならないと、将来の発展は望めない、という考えである。

ソニア・ミーデンさんは、今年のATEIでは昨年以上に来場者が来ており満足すべきなのだが、これまでのような急激な増加は今後期待できないだろう、と予測している。ATEIは、「あらゆるものをすべての人に」提供するものとなり、その結果、この展示会を構成するさまざまな分野に関係する来場者が、その用事を果たすためどこかの業者を訪れるということも必要なくなったからである。これは文字どおり業界にとっての「ワンストップ（いろいろの物が一ヵ所で買える）ショー」になったことを意味し、この状態が続くよう関係者は希望している。

同様に記者発表でナムコ・ヨーロッパ社のシェーン・ブレイクス氏は、「将来は来場者の顔ぶれに重要な変化があるだろう」と語った。大きなショッピングモールやチェーンストアのオーナーには、AM業界で言うファミリー・エンタテインメント・センター（FEC）に魅力を感じる人が多いからだ。

ナムコ・ヨーロッパ社はATEI96で最も大きいブースを持ち、会期中の一月二十三日にナムコ欧州本部のオープニングを披露した（ナムコは昨年十一月、ナムコヨーロッパ社とブレントレジャー社をナムコヨーロッパ社に統合、ナムコ・オペレーションズ・ヨーロッパ社とともにロンドン市内のアクトンパークに移転した）。欧州本部には世界各国の業者が招かれ、ナムコ・ヨーロッパ社のマイク・ネビン社長とナムコの中村雅哉社長が挨拶した。

ATEI96では、EU内各国のギャンブル規制のあり方を討議するゲーミング・レギュレーターズ・ユーロピアン・フォーラム（GREF）の正式会合を含むさまざまな会合も併催された。日米欧の各国協会代表によるサミット会合、欧州の音楽利用者会合（MUCE）の年次総会、欧州カジノ会議、そして英国の賭博取締局（ゲーミングボード）会合などである。

欧州議会の通貨に関する小委員会委員長、クリスタ・ランジオプラト夫人は、欧州通貨連合（EMU）に関するセミナーで、タイミングよく講演した。EUでは九九年一月に通貨統合を実施し、二〇〇二年に単一通貨を実現する計画で、その単一通貨名を「ユーロ」とすることを九五年十二月に決めている。

来場者は9%増

ATEI96ではこれまでのICE併催に、パーク&ライド部門が加わっており、複雑になっているが、もとのATEIについては海外からの出展が増えたため、前回の二万三千平方㍍から三万平方㍍とフロアが増えた。

ICEは前回の三千八百平方㍍から六千平方㍍に増えた。四年前ICEは十六の出展社が八百三十平方㍍を使用、三百三人の来場者だったのが、今では五十六社が六千平方㍍を使い、二日間で二千五百人の来場者を集めるほどになった。

今回新設されたパーク&ライド部門には五十三社が出展したが、これは当初計画した数の二倍だった。これには米国のインターナショナル・アソシエーション・オブ・ファミリー・エンタテインメントセンター（IAFEC＝昨年末にIFECから改称した）と、欧州ショーメンズ・ユニオン（ESU）が協賛。この部門を訪れた多数の関連メーカーは、来年（九七年一月二十一―二十三日）出展する意向を示したと言われている。

なおATEI96の来場者数は、登録者と延べ入場者数の二種あり、主催者側によると登録入場者数は一万五千二百二十二人で、前回より九%増の過去最高となった。延べ入場者数はクリッカーでカウントされるもので、三万二千五百人（前回三万二千人）となった。

登録入場者数のうち英国以外からは全体の三七・六%に当たる五千七百二十七人で、前回の四千三百四十四人から三一・八%増えた。国別では百四ヵ国で、前回の九六ヵ国から八・三%増えた。国別で最も多いのはスペインで、前年比二七%増の五百十五人、次にフランスの三百六十一人（三四%増）、イタリアの三百二十七人（九%増）、アイルランドの三百十一人（一六%増）、米国の二百九十六人（六一%増）と続いている（日本からは前年比六四%減の二十人にとどまった）。

セガ社とナムコ

英国にはTVゲーム機メーカーというのがほとんどないが、ATEIには日米のメーカーを代表して、セガ社、ナムコ、コナミ、カプコン（以上出展）、米国TWI／アタリゲームズ社、そしてスペインのガエルコ社がそれぞれ直接出展、新作など披露した。それ以外のメーカー、例えば米国ウィリアムズ／ミッドウェー社や日本のタイトー、ジャレコ（以上二社は前回は独自出展した）、データイースト、カネコ、セイブ、ビスコなどの製品は、英国のディストリビューター（SNK製品はイタリアのゲビン社）を通じて紹介された。これらの中には、すでに発売ずみの製品の紹介にとどまったところもある。

ATEI96はある意味で「ナムコのショー」だった。セガ社が披露した「マンクスTT」のような優れた新ゲームにもかかわらず、来場者の大多数は、ナムコの前例のないほどの製品のラインアップにより他社の製品は背景に隠れてしまうほどだという印象を持った。

メーカーまたはディストリビューターによって優れたAMゲーム機が紹介されたが、TVゲーム機のメーカー数は減少した。大きなメーカーによる製品の数は増え、小さなメーカーの場合は減少した。全般的には、PC基板のTVゲームが不足しているとの声が続いており、セガ社とナムコの競争の結果として完成品タイプのTVゲーム機、

左側上の写真はコナミUK社で（左から）大谷正憲ロンドン支店長、シェリー・チレイさん。下はTWI／アタリゲームズ社の小間でパット・ブロスナン氏（右）と「エリア51」係員

右側上の写真はセガ欧州社の（左から）ロベルト・モヤ氏、リチャード・ダン氏、マリオ・コサ氏、アンジェロ・ガレゴ氏。下はナムコ・ヨーロッパ社のマイク・ネビン社長

右側上の写真はエレクトロコイン社のジョン・スタジーデス社長と豪州LAI社のマルコム・スタインバーグ社長。下はカプコンの小間で（左から）ロペス氏、アニタさん、米田洋介氏

ATEI

ATE INTERNATIONAL
LONDON . JANUARY 23 24 25 1996

シミュレーターの印象が強い、と感じられている。これら二社間の競争は必ずしも好ましいとは言えないが、多くの人の関心を集めている。

ナムコ・ヨーロッパ社は、タンク戦シミュレーター「トーキョーウォーズ」を筆頭に、「タイムクライシス」、「ソウルエッジ」、「ダートダッシュ」などのCGゲーム機を披露。また「アルペンレーサー」、「レイブレーサー」、「スピードレーサー」、「ポイントブランク」（ガンバレット）、「サイバーサイクルズ」も出品。PC基板では「ディグダグ」などを含む「クラシック・コレクション2」、ノベリティゲームでは「パンチンパイレーツ」、「デンジャラスバー」、「トレジャーマウンテン」を紹介。一区画をとってバッテリーカート「ドリフトキング」の走行トラックも紹介した。

セガAMヨーロッパ社は、「マンクスTT」（DXとツイン）、「バーチャロン」、「スカイターゲット」、「スポーツフィシング2」、「クリッタークラッシャー」（タタコット）、「ファイティングバイパーズ」、「バーザスシティ」キャビット、「バーチャコップ2」、「バーチャストライカー」などと、PC基板「サンドアール」、「ペブルビーチ」、「ファンキヘッド・ボクサーズ」を出品した。なお「マンクスTT」をデモプレイするため、プロのバイクライダー、ロン・ハスラムとジェクー・ダンロップが同社小間に来た。

英国の大手DB

コナミUK社は「ミッドナイトラン＝ロードファイターズ2」、「クリプトキラー」（ヘンリー）、「エクスプローラーズ」、ドライブシミュレーター「ロードレイジ」（スピードキング）、そしてノベリティゲーム機「ファンキーモンキー」を出品。カプコンは「闘神伝2」（バトルアリーナ）、「19XX」、「マーヴェル・スーパーヒーローズ」とフリッパー「ピンボールマジック」を紹介した。

米国TWI／アタリゲームズ社は「エリア51」と「フープ・イット・アップ」の出品にとどまった。新作TVゲームは間に合わず、AOUエキスポで披露される予定だ。同社が売りに出されている話は、会場のあちこちで聞かれた。なおスペインのガエルコ社は「ワールドラリー2」と新作ビーチバレー「タッチ&ゴー」を出品した。

英国ディストリビューターでは、ナムコ・ヨーロッパ社に含まれるブレントレジャー社が、ナムコ製品のほか、アタリゲームズ社「エリア51」、タイトー「ラクカラチャ」、ノバ社エアホッケー「ハリケーン」、ストライカー社のサッカーテーブル、プラネットアース社「ディノウィン」、ベンチマーク社「スピン・フォー・チケット」、ブロムリー社「カロラマ」、RGミッチェル社のキディライドなど出品。また一連のAWP機を紹介した。

セガ社グループのディスレジャー社は、セガ社製品のほか、米国ミッドウェー社のTVゲーム機新作「キラーインスティンクト2」、「オープンアイ2」、「レッスルマニア」、「クルージンUSA」、ウィリアムズ社系ファンハウスのノベリティゲーム機、コナミ「ファンキーモンキー」、カプコン「マーヴェル・スーパーヒーローズ」、ワーリッツァー社ジュークボックス「レインボー」を出品。またフリッパーは、ミッドウェー社「アタック・フロム・マーズ」、「フーダニット」、ウィリアムズ社「コンゴ」、「ジャックポット」を紹介した。

エレクトロコイン社は幅広く製品を扱っており、タイトー「デンジャラスカープス」、「スーパーフットボールチャンプ」、「ランディングギア」、データイースト「アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム」、「スカルファング」、ジャレコ「テトリスプラス」を披露。またコナミ、カプコンのTVゲーム機、SNKのネオジオ「ワールドサッカー96」も紹介した。フリッパーはセガピンボール社「ジェームズボンド・ゴールデンアイ」、「アポロ13」を紹介した。同社はこれらAMゲームのほか、一連のAWP機を出品した。

英国に進出したノバゲームズ社は、エアホッケー「トルネード」などとノバ社製AWP機「ファイナルカップ」を出品して、注目された。

フリッパー新作

ATEI96で披露されたフリッパーは、「ジェームズボンド・ゴールデンアイ」、「コンゴ」、「アタック・フロム・マーズ」、それにプリミア社「マリオ・アンドレッチ」。これにスペインのメーカー、スレイク・ペタコ社による「アイオー・ムーン」がある。

スレイク・ペタコはスペイン市場だけでなく、オランダ、フランス、イタリア、ポルトガルへの輸出を目論んでいる。なおカプコンは「エアボーン」、プリミア社は「バーブ・ワイア」と新作を開発中だが、この展示会では披露しなかった。

ジュークボックス関係では、ドイツNSM社の英国子会社、NSMUK社が、「デジタル・サンダー」、「エメラルド・アイス・ウォールボックス」などのジュークボックスを出品。またEMT社キディライド、ローエンスポーツ社とバレイ社のプールテーブルを紹介。同社は、ATEIが贈る賞のひとつ、メリット賞を受賞した。

英国サウンドレジャー社は、新作ジューク「ロックボックス」などを出品したほか、プライズゲーム機「ゴン・フィッシング」を出品、これは「スパイダー・ストカイカー」を発展させたものだった。

ロウAMI社は、ジュークボックスの新作「ビーナス」、それに一連の自販機を紹介した。

テーブルゲーム関係ではヘーゼル・グローブ・スーパーリーグ社が、伝統的なプールテーブルの新作「ザ・インペリアル」と英国仕様の「マンハッタン」を出品。またエアホッケーやサッカーテーブルも出品した。

BCE社はプロのスヌーカープレイヤーがデモプレイする中、プールテーブル「チャーチル」、「ベガス・アメリカン」などを紹介した。プリミアプール社はプールテーブル「ステイツマン」など、リージェント・プール&スヌーカー社はプールテーブル「ユーロ」などそれぞれ出品した。

英国特有のマネープッシャー（コイン落しの射幸遊技機）関係では、ロムプトン社が新作「ハッピーデイズ」、「カップウィナー」、「キャッシュルーレット」、それにヒット作「ロール・ア・ウィン」を出品。

ハリー・レビー社は同様に「ビッグウィール」、「トロピカーナ」、「ロデオ」、「グランドカジノ」、「コインオリンピック」などのマネープッシャーを出品。またリデムプション／ノベリティゲームとして「シュートアウト」なども紹介した。

ATEIは、英国の遊技業界の主役であるAWP機などの射幸遊技機が重要な位置を占め、これにカジノ用ギャンブル機器が加わる。TVゲーム機などのAMゲーム機は一部分を占めるだけだ。

(Martin Dempsey)

左側上の写真はATEI96の入口に設けられているレジストレーション（登録）カウンター（業者以外は入場できない）。下は会場となっているアールズコートの外観

左側上の写真はスペインのガエルコ社の小間で「タッチ&ゴー」とフリアン・バルデビラ氏。下は「アイオー・ムーン」を出品したスペインのスレイク社のルイス・カラスコ氏

右側上の写真は（左から）セガ・ゲーミング社のジョー・ロビンズ会長、ディスレジャー社のボブ・デイス社長、ケン・ケネディ氏。下はロムプトン社の（左から）ミッチェル・ケネディ氏、ジョン・クロムプトン氏、リチャード・クロムプトン氏

©1996 DATA EAST CORP.

ゲーム音楽CD6作

ナムコとコナミ

ネオジオソフトのビデオも

ナムコの業務用TVゲーム「アルペンレーサー」と「鉄拳」の音楽CDが十一月二十二日に、同TV占いゲーム機「X－DAY2」の音楽CDが十二月十六日に、いずれもビクターエンタテインメントから発売となった。

またコナミの「スピードキング」と「対戦ぱずるだま」、「ドラグーンマイト」の音楽CDが一月二十四日、「ヘンリーエクスプローラーズ」が二月二十一日、それぞれキングレコードから発売となった。

TVゲームのビデオカセットとしてSNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ95」が、ポニーキャニオンから十一月十七日発売となっている。

「アルペンレーサー」のCDは「ナムコ・ゲームサウンドエクスプレスVOL25」となるもの。各ゲームシーンのオリジナル十四曲とイメージソング一曲の計十五曲を収録。価格千五百円。

「鉄拳2」は同「VOL26」で、各キャラクターの登場シーンのサウンドなどオリジナル十六曲を収録。価格千五百円。

「X－DAY2」は同「VOL27」。余命診断のゲーム中の音楽などオリジナル十五曲を収録。価格千五百円。

「スピードキング」と「対戦ぱずるだま」の音楽は一枚のCDにまとめられている。前者はデモ画面からプレイ終了後のネーミング表示までのオリジナル曲のほか、海外バージョンのSEや音声も含め十二曲を収録。後者はタイトル表示から終了後のランキング表示、二人対戦場面などすべてのオリジナル曲を二十六曲にまとめている。計三十八曲を収録し価格二千二百円。

「ドラグーンマイト」は各キャラクターの活躍場面のほかデモ画面、コンティニュー選択場面なども含めオリジナル三十五曲を収録。価格二千二百円。

「ヘンリーエクスプローラーズ」は、各敵キャラクターの登場場面やステージごとのエンディング曲、クリア時、ランキング表示など、同ゲームに使用されているすべての音楽を三十一曲にまとめて収録されている。価格は二千二百円。以上のコナミの音楽CDはいずれもコナミ矩形波倶楽部の作編曲によるもので、キングレコード〝オリジナルゲーム・サントラ〟シリーズ。

ビデオカセット「ザ・キング・オブ・ファイターズ95」は、昨年行なわれた同ゲーム大会「最強王座争奪戦」のもようを収録したもので、ゲーム雑誌各社のプレイヤーチームとコスプレゲーマーの対戦ゲーム画面を五十分テープにまとめている。大会は参加者を三つのブロックに分け、各ブロックごとに二回戦を行ない、その勝者三人が総当たり戦を展開。それぞれの試合のほかオープニングや〝オマケ映像〟なども収録。ポニーキャニオンでは「事前に特訓を積んできた参加者だけに、連続技や細かい駆け引きなどが随所に見られ、攻略ビデオとしても十分利用できる」としている。価格は千五百円。

タイトー通信カラオケ「X2000」ベスト20

（1月1日—31日）

	前回	タイトル	アーチスト
1	2	ズルイ女	シャ乱Q
2	—	Chase the Chance	安室奈美恵
3	1	Hello, Again　～昔からある場所～	MY LITTLE LOVER
4	4	I BELIEVE	華原朋美
5	3	My Babe 君が眠るまで	シャ乱Q
6	5	Body Feels EXIT	安室奈美恵
7	8	LOVE LOVE LOVE	Dreams Come Ture
8	10	TOMORROW	岡本真夜
9	15	ロビンソン	スピッツ
10	14	碧いうさぎ	酒井法子
11	6	LOVE PHANTOM	B'z
12	17	俺たちに明日はある	SMAP
13	7	輪舞曲	松任谷由実
14	—	DEPARTURES	globe
15	18	シーソーゲーム　～勇敢な恋の歌～	Mr. Children
16	9	シングルベッド	シャ乱Q
17	13	スリル	布袋寅泰
18	—	ゲレンデがとけるほど恋したい！	広瀬香美
19	12	Message	福山雅治
20	—	TRY ME　～私を信じて～	安室奈美恵 with スーパーモンキーズ

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本　　社　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　TEL.06(339)5588　FAX.06(338)9506
東京支店販売　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)　TEL.03(5275)2737　FAX.03(3222)7422
東京特機事業部　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)　TEL.03(5275)2733　FAX.03(3222)7422
札幌支店　〒065　北海道札幌市東区北48条東15-2-36　TEL.011(752)6364　FAX.011(731)6446
仙台支店　〒983　宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25　TEL.022(284)0191　FAX.022(284)0193
名古屋支店　〒465　愛知県名古屋市名東区陸前町3001　TEL.052(702)8522　FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在　〒731-01　広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1　TEL.082(871)8317　FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在　〒760　香川県高松市福岡町2-13-17　TEL.0878(23)3371　FAX.0878(23)0920
福岡支店　〒812　福岡県福岡市博多区豊2-4-19　TEL.092(413)6156　FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION　18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577　FAX.06(338)7175

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ロンドン市内でナムコ欧州子会社

新社屋を披露

中村氏はナムコ哲学広めると語る

ナムコの欧州子会社、ナムコ・ヨーロッパ社はATEI96の初日（一月二十三日）の夜、新社屋に世界各国の業界人約二百人を招き、カクテルパーティーを催した。新社屋には同社と、英国市場を担当するブレントレジャー社、そして欧州のオペレーション部門を担当するナムコ・オペレーションズ・ヨーロッパ社が集結している。

同社のマイク・ネビン社長による挨拶に続き、ナムコの中村雅哉社長がすべて英語で挨拶した。この中で中村氏は、この欧州拠点からさらに他の欧州各国へとナムコの哲学を広げたいとし、そのためナムコ・オペレーションズ・スペイン社を設立、他の欧州各国にも同様の子会社を設けると語った。

また同氏は、先ほど米国エジソンブラザーズ社のゲーム場を買収したことを紹介、ナムコグループとして今や年間売上高は千五百億円に近づきつつあり、従業員数は合計一万人に達しつつあると語った。

招かれた業界人たちは、五千五百七十五平方㍍の社屋を案内され、組み立て工場、倉庫、ショールーム、販売事務所、スペアパーツ部門などを見学した。

ナムコ・ヨーロッパ社新社屋の披露パーティーで挨拶する中村社長(左)

米国コロラド州で

賭博機販売摘発

フロリダ州でも摘発進む

コロラド州の捜査局（CBI）は十二月十九日、マウンテンコイン・ディストリビューティング社（本社ユタ州ソルトレイクシティ、エンデン・キングストン社長）のデンバー支店長、ジャック・ブラウン氏を、違法なギャンブル機を所持・販売したとして逮捕した。「リプレイ」二月号が伝えた。

CBIによるとこれは、CBIのおとり捜査員に対し、ジャック・ブラウン氏自身が問題の機械を売ったことによる。調査を担当したビル・ウィルソン氏は、「われわれが思っている以上に、違法なギャンブル機がひんぱんに使用されていたということだ」と語っている。

一方、フロリダ州ハイアレアの警察は一月十七日、五十二台の違法なTVギャンブル機を打ち壊し、全米ネットのテレビなどで大々的に報じられた。これは一月十二日に、TVギャンブルを摘発、三店のロケーション（カフェ、レコード店など）オーナーを逮捕したことに伴うもの。以前からの押収品と合わせ、テレビカメラの前で打ち壊したとのこと。

ミッドウェー社

新作「KI2」

CGレンダリング格闘ゲーム

米国ミッドウェー・マニュファクチュアリング社（シカゴ、ニール・ニカストロ社長）はこのほど、TV格闘ゲーム機「キラーインスティンクト2」（KI2）を発表した。

前作「キラーインスティンクト」（九四年十二月）と同様、米国任天堂とのタイアップに基づくと説明されている。

「KI2」は前作よりキャラクターを増やし、さまざまな要素を加えたもの。基本的にはCGレンダリングによるユニークな格闘ゲームで、任天堂の家庭用「ウルトラ64」（ニンテンドー64）のゲームカートリッジ化をレア社が担当することを前提に展開される。「KI2」では、パワーアップバーが一定以上になるとエネルギーバーのレベルとは関係なく、特別の必殺技が使える。

Midway's "Killer Instinct 2"

アクレイム・コインオプ社

初の業務用開発

2タイトル、ACME96に

米国のアクレイム・コインオプ・エンタテインメント社（カリフォルニア州マウンテンビュー、トム・ペチー社長）は、同社初の業務用TVゲーム機「バットマン・フォーエバー」、「NBAジャム・エクストリーム」を開発、米国春の展示会ACME（三月七-九日、オーランド）に出品することになった。製品自体は年内に発売する予定。

同社では業務用TVゲームの開発に際し、最新のモーション・キャプチャー（動作採り込み）技術、RAXというサウンド技術、そして強力なグラフィックエンジンを導入した、としている。

「バットマン・フォーエバー」はワーナー映画社による同名映画にちなむもの。「NBAジャム・エクストリーム」はプロバスケットボールゲームとなる。同社の親会社、アクレイム社は家庭用の有力ソフトメーカーで、業務用メーカーからライセンスを受けてきたが、いよいよ業務用で製品を出す段階に入った。

AAMA、並行基板で

摘発しない方針

「リプレイ」は注意促す

米国のAMゲーム機メーカー、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）のリック・カービー会長はこのほど、並行輸入品のTVゲーム基板を営業使用しても取り締るよう働きかける気がないことを明らかにした。

並行輸入基板については、全米オペレーター協会のAMOAと昨年十月に和解しており、今回のAAMAの方針表明にAMOAのランディー・チルトン会長も支持表明している（本紙第506号参照）。

並行輸入基板については昨年十月一日以降、再び無断上映（オペレーションは著作物の上映に当たる）が著作権侵害になるが、あえて取り締るよう働きかけないことにしたもの。もうこれ以上この問題が大きくなることはない、と見られている。

しかし先日、AAMAの調査員、ディック・トリンドル氏がロサンゼルス市内のゲーム場で、二台の並行輸入基板もののTVゲーム機を発見して、ちょっとした話題になった——と米国の業界誌「リプレイ」は伝えている。

同氏はこの基板を使っていたオペレーターと話合った結果、もうこれ以上営業使用しないことにオペレーターは応じた、とのこと。「リプレイ」は並行輸入基板をオペレーションの現場から取り除くべきだ、と注意を促していた。

英国バーチャリティ社

地底脱出テーマ

新作「ゴーストトレイン」

英国のバーチャリティ・グループ社（本社レスター、デビッド・ペイン会長）はこのほど、同社VRゲーム機「バーチャリティ2000SD」用の新作ゲームソフト「ゴーストトレイン」を出荷した。同ゲームはIAAPAショー95で披露されている。

「ゴーストトレイン」は、高速で進むトロッコに乗って、不気味な海底から脱出するというもので、さまざまな怪物が襲いかかって来るのを素早く避けながら、岩を投げつけるなどしてやっつけていく。コース途中にはプレイヤーのパワーを高めるアイテムを隠されている。

コースは六段階あり、一定タイム内にクリアすると、残りタイムに応じて次の段階のタイムが延長される。

ゴーストトレインの画面

International Trade Show

Show	Date
ACME'96 (Orlando, U.S.A.)	Mar. 7-9
Amusement Machine China'96 (Guangzhou, China)	Mar. 11-14
Enada Spring (Rimini, Italy)	Mar. 14-17
IGBE'96 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 26-27
Leisure Asia (Singapore)	Mar. 21-22
Gulf Leisuere Parks & Fun Centre Show (Dubai, UAE)	Apr. 2-4
CEAMA Expo'96 (Beijing, China)	Apr. 5-9
Torremolinos'96 (Torremolinos, Spain)	Apr. 11-13
WOAM (Warsaw, Poland)	Apr. 26-28
World of Entertainment (Prague, Czech)	May 2-4
AAE (Hong Kong)	May 8-9
E3 (Los Angels, U.S.A.)	May 16-18
TiLE'96 (Maastricht, Netherland)	Jun. 11-13
GTI (Taipei, Taiwan)	Jun.29-Jul.1
Salex'96 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
EBE (Maastricht, Netherland)	Sep. 5-7
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 12-14
E3 Tokyo (Chiba, Japan)	Sep. 19-21
LIW'96 (Birmingham, U.K.)	Sep. 24-26
AMOA Expo'96 (Dallas, U.S.A.)	Sep. 26-28

話題のマシン

「エースドライバー」をグレードアップ

総合1位決定も

ナムコから「ビクトリーラップ」

エースドライバービクトリーラップ

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、CGドライブゲーム機「エースドライバービクトリーラップ」が三月六日に、また「タイムクライシス」の「SDタイプ」が三月二十一日にそれぞれ発売となる。

「エースドライバービクトリーラップ」は「エースドライバー」のバージョンアップ版で、CG基板「システム22」を使用したもの。

最大の特徴は新システム「チャンピオンシップポイントモード」が追加されたこと。これは複数プレイヤーが通信プレイを行ない、レースごとに順位に応じたポイントが加算されていき、三連戦終了後の合計ポイントで総合チャンピオンを決定するというもの。

またコースが増えた。前作のサーキットコースを中級として、新しく初級にカーブの少ない高速サーキット、上級に未来都市内を走るカーブの多いテクニカルコースの二種類を追加。いずれかを選択する。レーシングカーも先端の細い未来的デザインに一新され、レッド、イエロー、ブルー、グリーンの四種類ある。視点は三種類に切替えができる。

完成品は二十九㌅TVモニター二個搭載の二人用「SD」のみの販売で価格二百二十三万円。前作の改造キットも販売され、「五十㌅プロジェクタータイプ」用はOP価格四十五万円、「DX」用OP価格三十九万八千円、「SD」用OP価格三十三万八千円。

タイムクライシス（SD）

「タイムクライシス（SD）」はアップライト型キャビネットで、"システムスーパー22"使用CGガンゲーム機。遊び方、操作方法などは「DX」（前号本欄参照）と同じ。いずれのタイプも一人用。二十九㌅ブラウン管使用で価格九十八万円。

TV縦シューティング

企業の野望狙止

バンプレスト「アクウギャレット」

TV縦スクロールシューティングゲーム「アクウギャレット」が、㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）から三月下旬発売となる。

これは全世界に宣戦布告した軍需企業に対し、国連の特別迎撃部隊"アクウ（ACW＝アームド・カウンター・ウィングス）ギャレット"が立ち向かうという設定のもの。八方向レバーと二つ（ショットとボム）のボタンを操作。同社では「撃破の爽快感、弾よけのスリル、アイテム回収の充実感の三つのバランスを重視した正統派シューティング」としている。

ショットはバルカン、レーザー、追尾ミサイル、オプションの全方向弾の四種類、ボムは前方への強力弾と拡散弾の二種類がある。アイテムはボムのストック増加、ショットのパワーアップなどがある。ゲームは持ち機数制。二人同時プレイ（1Pと2Pの自機は異なる）、途中参加も可能。基板販売のみで価格未定。

アクウギャレット

大平技研製プライズ機

景品がジャンプ

「アルペンキャッチャー」

大平技研工業㈱（本社岐阜市、大平輝雄社長）製プライズゲーム機「アルペンキャッチャー」が、テクモ㈱と㈱ユウビスから三月上旬発売となる。

これはスキーのジャンプ競技をテーマとしたもの。ボックス内でベルトコンベア式に流れる三十二個のカプセル景品から一つ選ぶと、そのカプセルが上部からジャンプ台を転がり落ちてくる。これをレバーで下部の受け皿を前後させ、カプセルをキャッチすると払い出される。受け皿は二種類あり取り替えができる。OP価格六十八万円。

アルペンキャッチャー

ボール投げのカーニバル機

水道管を連結し

真砂の「マンホールパニック」

マンホールパニック

カーニバルタイプのアーケードゲーム機「マンホールパニック」が、真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）から三月上旬発売となる。

これはランダムにふたが開くマンホール（三つ）の中に、ボールをどんどん投げ入れていくゲーム。ボールが入るたびに後部盤面の水道管ランプが一つずつ順に点灯していき、水道管が全部つながるか一定数以上のボールが入ると、景品のカプセル（七十五㍉と百㍉使用）が払い出される。OP価格九十万円。

話題のマシン

SNK「ネオジオ」ソフト、シリーズ第3弾

新KO制を加え

「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳・外伝」

龍虎の拳・外伝

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）の"ネオジオ"ソフト「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳・外伝」が、三月十二日発売となる。

これは格闘ゲーム「龍虎の拳」シリーズ第三弾となるもの。プレイヤーキャラは、同シリーズの主役である"リョウ"と"サカザキ"の二人に新しく男四人、女二人の六人が加わり計八人となっている。グラフィック面で"ネオジオ"では初のモーションキャプチャー技術を採用。実在の格闘家やスタントマンの動きをもとに各キャラの絵を加えたもので、より滑らかなアクションになった。

ゲームシステムでは新ルール「アルティメイトKO」を追加。これは二本先取制だが、相手の体力ゲージが微量になった時、一定以上のパワーでの攻撃で倒せばこの一本だけでゲーム終了になるというもの。また技の面ではレバーとボタンの組合わせにより、瞬時に相手攻撃をかわすことで相手を転倒させる"さばき動作"、追い打ち攻撃、バリエーションの豊富な連続技"ラッシュ攻撃"、気力をためての攻撃、前後ステップ、派手な演出の超必殺技など多彩になった。カセットOP価格九万八千円。

CG飛行操縦ゲーム

目標地点に着陸

タイトー「ランディングギア」

ランディングギア

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、CGフライトシミュレーションゲーム機「ランディングギア」が三月中旬発売となる。

これは飛行機を操縦し制限時間内に目標の滑走路にうまく着陸させるというもので、同社CG基板「JCシステム」による第二弾（第一弾は「デンジャラスカーブス」）。

一本の操縦桿レバーで上昇、下降、左右への旋回を行ない、スロットルレバーでエンジンパワーをアップ、ダウンさせながら飛行。レバー先端のボタンで画面視点の切替えができる。スタート時に初級か上級かを選択。飛行機は旅客機、水上飛行機、戦闘機など七種。

一定コースの飛行後、滑走路が見えると着陸態勢に入り指示どおり操縦し正確に着陸させると、次のステージへと進む。墜落、他機との接触、滑走路のオーバーランやコースアウト、時間切れでゲーム終了。標準価格百四十九万円。

シリーズ3作目

ノルマ制を併用

コナミ「セクシーパロディウス」

セクシーパロディウス

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）からTVシューティングゲーム機「セクシーパロディウス」が、二月二十八日発売となった。

これは「パロディウス」シリーズ第三弾で、画面は横スクロール。宇宙の平和のために設立された"パロディウス軍団"が、さまざまな事件の解決に向かうというもので、セクシーなギャルやコミカルなキャラが多数登場する。

八方向レバーと三つのボタンを使うが、選択により初級"らくらく"タイプと中級"しんせつ"タイプは二つのボタン、上級"超プロ"は三つのボタンを操作する。プレイヤーは八種類のキャラから一種類選択。二人同時プレイの場合、2P側はまた別の八種類から選ぶので、キャラは合計十六種類ある。

敵を撃破していくとともに、ステージごとに設定されたノルマ（コインの回収、ランダムに出現する敵の撃破など）に挑戦し、これを達成するかしないかで次のステージの内容が変わる。ベルを撃つと六種のパワーアップアイテムが出現。ゲームは持ち機数制。「システムGX」基板でOP価格十八万八千円。サブ基板は九万八千円で三月六日発売となる。

IMS製アーケード機

ボール弾き返す

テクモから「ラリーポイント」

ラリーポイント

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から、㈱アイ・エム・エス（本社大阪、御影知美社長）製アーケードゲーム機「ラリーポイント」が、三月上旬発売となる。

これはボックス内の斜面を転がってくるボール（フリッパーのものと同じ）を、レバーの左右移動で手前のラケットにより弾き返していくゲーム。ラケットと最上部はフリッパーのバンパーのようにボールを弾くシステムが取り付けられているので、上部に当たったボールはどの方向へ弾き返されるか分からない。十回続けて弾き返すと景品が払い出される。景品は盤面にディスプレイされている中から、あらかじめ選択できる。OP価格五十九万八千円。

総目録 No.92

本誌「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシン、占い機を含む）、❹乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。

スカイターゲット（DX）
「モデル２」使用CG空中戦ゲーム機。「アフターバーナー」を大幅グレードアップ。50インチプロジェクター方式でOP価格175万円。【セガ社】No.506

ピンボールマジック
米国カプコン・コインオプ社初のフリッパー。魔術師がテーマ。ボールをぶら下げ転がすマグネットなど仕掛けが多彩。OP価格43万８千円。【カプコン】No.508

スターゲイト
米国プリミア社製フリッパー。同名ＳＦ映画に基づくもの。もうひとつの宇宙への通路やピラミッドなどを設置。OP価格57万８千円。【サミー工業】No.507

鉄拳 2バージョンB
「鉄拳２」のバージョンアップ版（前作は「バージョンA」）。キャラ２人加え、プレイキャラ順次増加システムなど採用。期間限定無料改造。【ナムコ】No.506

ナムコ・クラシックコレクションVOL1
往年の同社ヒット作「ゼビウス」「ギャラガ」「マッピー」のオリジナルとアレンジ版の計６ゲームから選択。基板販売でOP価格11万8千円。【ナムコ】No.506

マーヴル・スーパーヒーローズ
「CPSII」第12弾。米国マーヴルコミックのヒーロー10人のキャラを使用。６種の能力アップ、大技など駆使。基板OP価格17万９千円。【カプコン】No.506

ファイナルシューティング
「SSV」基板使用ガンゲーム。ビームライフルとバズーカで敵ロボなどを撃破。基板販売のみでOP価格17万８千円。【ビスコ／バンプレスト】No.506

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
「ネオジオ」ソフト。シリーズ３作目の剣術アクションゲーム。12人のキャラにそれぞれ２種類の剣質を設定。カセットOP価格９万８千円。【SNK】No.506

スカイターゲット（SD）
同名機のスタンダード型。選べる戦闘機は４種類。ロックオンミサイルとバルカン砲で攻撃。特殊飛行も可能。29インチ型。OP価格98万円。【セガ社】No.506

サンドアール
「ST―V」第７弾。CG画像によるミニゲーム27種を集めたもの。クリア時にボスとの対決ゲームも。カートリッジOP価格８万８千円。【セガ社】No.508

逆鱗弾
「F３システム」第10弾の縦スクロールシューティングゲーム。複葉機、ヘリ、戦闘機から選択。カートリッジOP価格５万８千円。【タイトー】No.507

ぱづり
魚釣りをモチーフにしたTVパズルゲーム。舟に乗ったキャラが海中の魚を揃えて釣り上げていく。基板OP価格13万８千円。【メトロ／バンプレスト】No.507

戦球
「SPI」システム第２弾のパズルゲーム。転がるボールを揃えて消す。基板OP価格15万８千円、ROM基板７万８千円。【セイブ／日本システム】No.507

ファイティングバイパーズ
同名ゲームの基板販売。キャラは８人から選択。攻撃で防具のパーツが砕け、その部分が弱点となる。基板OP価格55万円。【セガ社】No.507

ファイティングバイパーズ
「モデル２」使用CG格闘ゲーム。囲まれた一定フィールド内で防具装着キャラが戦う。「バーサス」型OP価格94万円。「アストロ」76万円。【セガ社】No.507

ミッドナイトラン（DX）
CGレンダリング画像によるTVドライブゲーム機。一般車も走る道路でカーレースを展開。50インチプロジェクター式。OP価格168万円。【コナミ】No.509

パズル de ポン！
「ネオジオ」ソフト。パズルゲーム。ボールを揃えて消しながらボール群の中のプレートを落とす。カセットOP価格５万８千円。【ビスコ／SNK】No.509

リアルバウト餓狼伝説
「ネオジオ」ソフト。「餓狼伝説」シリーズ５作目。キャラは16人。リングアウト制になり、組合わせ技多彩。カセットOP価格５万８千円。【SNK】No.509

ガーディアンズ
TVアクションゲーム。キャラは忍者、天使、ロボットなど８種。連続技、コマンド技などを駆使。基板販売でOP価格17万８千円。【バンプレスト】No.508

まる子デラックスクイズ
「ネオジオ」ソフト。“ちびまる子”キャラを使ったクイズゲーム。4000問とミニゲームを内蔵。カセットOP価格６万８千円。【タカラ／SNK】No.508

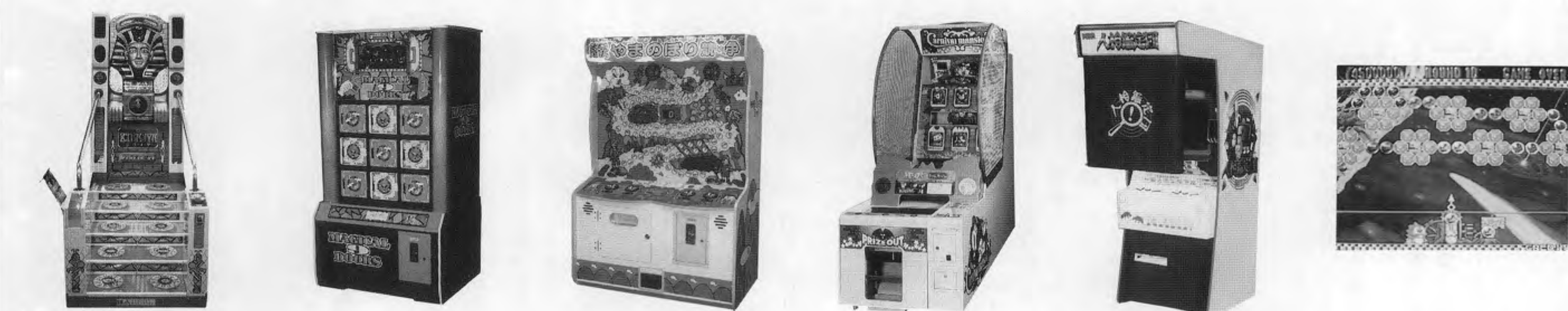
ゲーム天国
「メガシステム32」第６弾のシューティングゲーム。同社従来TVゲームキャラを使い、ゲーム場内で迎撃。カートリッジ価格８万８千円。【ジャレコ】No.508

話題のマシン

（第506号～第509号）

闘神伝 2
同社初のCG格闘ゲーム。選べるキャラは異なる武器を持つ11人。簡略コマンド技、背面や側転攻撃などを駆使。基板OP価格19万８千円。【カプコン】No.509

まうすけのオジャマざわ～るど
「ST―V」ソフト。CGレンダリングによる落ち物パルズゲーム。落下物に羽が生え飛び去る。カートリッジOP価格８万８千円。【データイースト】No.509

ファンキーヘッドボクサーズ
「ST―V」ソフト。CGボクシングゲーム。ボクサー（計６人）の顔が殴られるたびに異様に変形しユニーク。カートリッジ価格未定。【セガ社】No.509

ジ・ラ・イ・ヤ
“地雷ランプ”を埋め込んだ階段を１段ずつ上り、ランプが点灯（爆発）せずに５段を上ると景品が出てくるというもの。OP価格89万円。【大平技研】No.507

マジカル９ドアーズ
プライズマシン。９つのドアのうち３つのドアを順に開け、中に景品があれば手でつかんで取り出すというもの。OP価格96万円。【こまや】No.507

対抗やまのぼり競争
２人用アーケードゲーム機。ボタンで電光を前後進させ障害を避けながら、頂上のゴールに到達すると景品が払い出される。OP価格62万円。【こまや】No.506

カーニバルマンション
ボール投げのアーケードゲーム機。魔法使いやデビルなど動きの異なる的を狙う。一定得点で景品払い出し。標準価格124万７千５百円。【タイトー】No.506

人相鑑定団
TV占い機。プレイヤーの顔を撮り込んでの人相占い。設問に答えた内容も加味しプリントアウトする。OP価格108万円。【データイースト】No.506

パズルボブル２・X
前作に“レベルX”を追加しステージも倍増。「F３システム」だが、カートリッジのみは販売せず基板とのセットでOP価格15万６千円。【タイトー】No.509

スパイラルタワー
４人用プライズマシン。テーブル上の景品カプセルをバーで中央へ運び、ら旋状に回るコースに乗せるというもの。OP価格67万８千円。【タカラAM】No.508

バッドばつ丸に挑戦
１人用ミニエアーホッケー。動く“ばつ丸”人形を避けてパックを相手ゴールに入れる。一定得点でリプレイとなる。価格58万円。【こまや／ココロ】No.508

モグモグファラオ
４人用プライズマシン。シャベルで菓子をすくい、ファラオが出し入れしている舌の上に乗せて口の中へ運ぶと払い出される。OP価格68万円。【コナミ】No.508

見てしんぜよう
易占い機。水晶に手を乗せると、八卦と吉凶を示すメカスロットが回転、コメントを液晶表示。開運シール付き。OP価格44万８千円。【カプコン】No.508

スカッシュホッケー
エアーホッケー。弓形になったフィールドが特徴。パックを側面に１回以上当てないと相手ゴールへ入らない。定価87万５千円。【トーゴ】No.507

カプセルロケット
プライズゲーム機。コンベア式に回る景品カプセルを狙い、下からロケットを打ち上げて当たれば払い出される。OP価格54万８千円。【カトウ製作所】No.507

総目録索引

ジャンボゴジラ
ゴジラをデフォルメしたデザインの定置型乗物機。TVモニター付きでアニメ画面により敵怪獣と戦うゲームができる。価格142万円。【ナムコ】No.509

ファファスライダー
エアーアクション遊具。エアークッションによる大型滑り台で、カラフルな配色。滑り台部分のシートは取り替えができる。定価786万円。【タスコ】No.509

ドラえもん大冒険
“ドラえもんのタイムマシン”をテーマとした定置型乗物機。アニメTV画面付き。ホープのOEM生産。OP価格118万円。【バンプレスト】No.508

たたかえ！メカゴジラ
“ゴジラプライズシリーズ”第３弾。回転する５種類の怪獣プレートにゴジラをぶつけて倒していくゲーム。OP価格39万８千円。【ナムコ】No.509

知識人〈4〉

このところ気がつくと寒波がやってきている。

去年までは摂氏何度か確めたことはなかったが、ある気温以下に温度が下ると萬年筆のインクがキャップの中に漏れていて手を汚し、それと同調するかのように手の甲の皮膚が罅割れ、血が滲み出し、無数の小さな血玉をつくっていた。

今年は出ていった子どもの部屋で読み書きをするようにしているので、萬年筆にも手の甲にも変化が生じない。子供部屋にはエアコンがついているが、去年までの部屋では暖は炬燵でとっていた。

暑さ寒さが度をこす日々には、特にいつでも神戸の罹災者の人たちには申し訳ないという気持で読み書きしている。

これまでの推移を見ている限りでは地方公共団体の長をリコールして、困っている罹災者の立場に立つ新しい首長が、住民の要望通りに行政をすすめてゆくことが出来ないことについてはその都度、該当する選挙区から選出されている国会議員を中心にして特別法をつくるようにしてでもコトを運ばなければ、罹災者の人たちを勇気づけ元気を出すことが可能になるような事態にはならないようだ（もう一年以上も経っているのに）。

大地震の後、吾が家では積みこんであった本が倒れ渦巻き、使用出来ない状態になった部屋がいくつかあり、直後から家人にはその本を整理するようせまられていたが、ついつい後へのばしてきていた。

現に今、かつての子供部屋で読み書きをしているのも、去年までの書斎だった部屋に入ることが出来ないからである。

そうこうするうちに、かねてから本で部屋が狭いと言っていた、家に残っているもう一人の子どもの方が、不動産店でマンションの賃貸契約をすませて帰ってきた。家人のヒューズがとんでしまい、この間から古本屋さんに来て頂き、整理の手伝いと処分をお願いしている。

踏んばって頑張っても一度に運び出せるのは精々小型トラック一台分ぐらいのものであり、今まで五回積み出して貰ったが、家人からは何処が減ったのと言われているぐらい一向に本が減ってゆかない。いまだにひとつめの部屋が全然空いていない。当人にしてみれば本は分身であり、一冊無くなっても自分としては自分で組み立てていた体系がそれこそ音をたてて崩れてゆくのだから、こういう作業は肉体的にも辛いけどそれ以上に精神的に応える。本を積み出した後原因不明の高熱に襲われ、いくら蒲団を重ねても身体の震えがとまらなかったりもする。

去年の夏、朝日新聞に年配の記者が今までかかって蒐集してきた本を罹災現地の神戸で古本屋に処分したら、古本を評価してくれるどころか手数料として二千円を請求されたという記事が載っていた。

さっと一読して心臓の周辺に冷たい気配が奔り、雪崩れこんだ大量の本を抱えている自分としては、大きな動揺を頸でおさえこんで出来るだけ素知らぬ風をきめこんでいたのだが、夕飯の時に、

「ちょっと、あの朝日の記事を読んだ」

と言われてしまう。まさかあの小さな目立たぬ記事をとおもいつつ

「何さ、朝日の記事って」

「顔色に出ているのじゃない。本の処分に二千円かかるっていうのよ」

参ってしまう。後の食事は上の空になる。

その後、独自のカタログを発行しながら古書を販売している古書界事情通のUさんに偶然出会い話をきいてみると、

「この間なんか漱石全集のいちばん新しい版の極美の揃いが十数冊千八百円で市でおとされた」

という。

「しかしそれを古書店で売る時には定価の二割引ぐらいの値をつけてるんですね」

「高く買って高く売るか、安く買ったら安く売るようにしなければ古書界は自滅してしまうのに、訳が分らないことをしているのですよ。この業界は。そうでなくても若い人たちの活字離れは想像を絶してきているのにね」

「安く買って高く売っていたら、新刊書を売っている店でも古本屋でも本を買う人はいなくなっちゃいますよ」

そういうよくない情況を知りながら古書店に書籍処分の電話をいれるのには辛いものがあった。

まず、今まで結婚をする際に大量に処分した本を良心的に買いうけてくれた店に連絡をした。知らない間に店主がかわってしまっている。それでも行きましょうといってくれたが、一週間後の話になる。

この時電話をしながら、年末に目録を送ってくれた古本屋をおもいだした。神戸の元町の店で、店主は殆んど全国の古書通に知られている頑固な有名人である。

その目録に――好きな本が入手出来ず困っています、お助け下さい――と一番目立つ個所に出ていた。

しかし表紙にそう書いてある一方で裏表紙の後記には――被災者にはちと済まぬ話だが、散乱した本の処置に相談を受けること十数人、好きな本のこと故見舞のつもりで直ちに伺ったが、密かに期待した好みの本には遂に一冊も遭遇せず、よくもこんなに刷り売りまくったもんだと呆れるばかり、読書とは凡そ縁遠き代物だ――とある。

家の本を整理整頓するのを親切叮嚀に手伝って頂いたこともあり、私が所有している本をよく御存知でもある例のUさんに先に電話をして、元町の古本屋さんが家の本を買いにきてくれるのだろうか訊ねてみる。

「黒木さんですか。黒木さんが探している本はレベルがちがいますよ。あの人が古本といってるのは戦前の本のことなんですよ。連絡しても駄目なんちゃいますか」

という返答だった。

しかし折角表紙にああ書いてあったのだからとついでのことに黒木書店に電話をいれる。黒木さんの好みとは違うのだろうがと家の本についてごく大雑把に説明をしてから、返事がどうかなと一息つきかけたところへ、黒木さんは今から早速訪ねたいといってくれた。今からといわれても何も出せるような準備をしていないので、明日にして貰う。

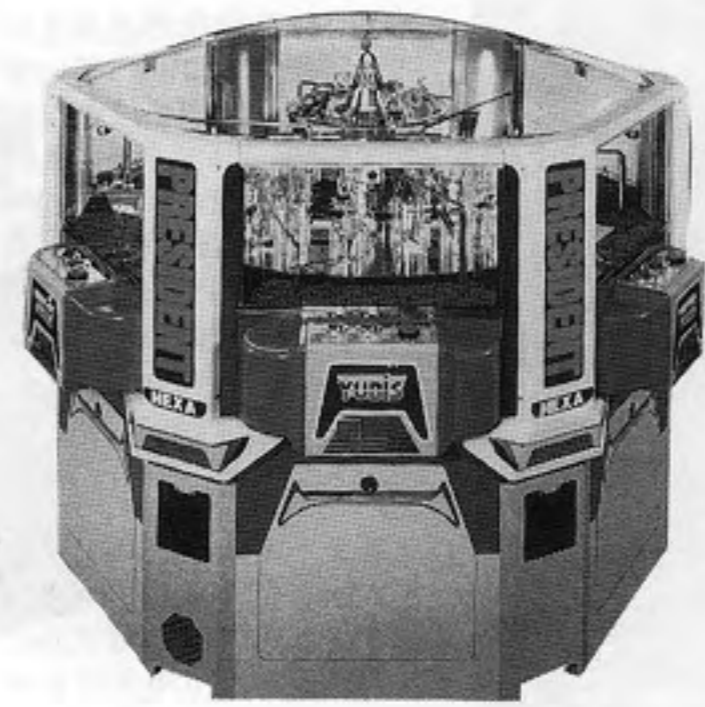
翌日約束の時間よりも一時間半も早く粉雪の中を転げるようにして八十四歳の黒木さんがやってきて驚いてしまう。一山いくらの時代に一冊一冊確かめながら律儀に値をつけながら本の山を見て、

「宝の山じゃ、宝の山じゃ」

といっている。

本を馬鹿にしていた家人たちにもこの言はなかなかの影響をあたえてくれ、多少は宿六の面目をたもてるようになる。

二度めには黒木さんは、私たちが知らない神戸の隠れた有名なクッキーをわざわざ買いもとめてもってきてくれまでした。

『渡辺一夫　敗戦日記』の中の知識人たちが本にとっている態度と同じような人が、まだ今の神戸には存在しているのだなという感慨がつよく走る。

MARCH 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　2.1（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	8.22
❷	―	ソウルエッジ（ナムコ） Soul Edge (Namco)	8.00
3	2	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	7.36
4	4	リアルバウト餓狼伝説（ＳＮＫネオジオ） Real Bout ― Fatal Fury Ⅴ (SNK)	7.22
5	3	ファイティングバイパーズ（セガ社） Fighting Vipers (Sega)	7.04
❻	―	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	6.73
7	5	鉄拳　2バージョンB（ナムコ） Tekken 2 (Namco)	6.58
❽	―	バトルガレッガ（エイティング／ライジング） Battle Garegga (Eighting/Raizing)	6.56
❾	10	パズルボブル　2X（タイトーF3） Puzzle Bobble 2X [Bust-A-Move Again X] (Taito)	6.33
10	6	沙羅曼陀　2（コナミ） Salamander 2 (Konami)	6.19
11	9	19XX（カプコン） 19XX (Capcom)	6.18
⓬	―	ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ／ＳＮＫネオジオ） Neo Turf Masters (Nazca/SNK)	6.14
⓭	―	究極タイガーⅡ（タイトーF3） Twin Covra Ⅱ (Taito)	6.00
14	11	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ） Tokimeki Memorial Crazy Cross (Konami)	5.94
15	13	パズルボブル　2（タイトーF3） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	5.92
16	7	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.81
17	8	テトリス・プラス（ジャレコ） Tetris Plus (Jaleco)	5.60
18	12	ステークスウイナー（ザウルス／ＳＮＫネオジオ） Stakes Winner (Saurus/SNK)	5.58
19	17	ストリートファイター・ゼロ（カプコン） Street Fighter Alpha [Street Fighter ZERO] (Capcom)	5.50
20	15	戦球（セイブ／日本システム） Sen Kyu (Seibu)	5.33
21	18	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.13
㉒	26	スーパーワールドスタジアム'95（ナムコ） Super World Stadium '95 (Namco)	5.11
23	23	パズルボブル（タイトー／ＳＮＫネオジオ） Puzzle Bobble [Bust-A-Move] (Taito/SNK)	5.05
24	21	プロ麻雀・極（アテナ／サミー） Mahjong Professional "Kiwame"* (Athena)	5.00
25	22	クラシックコレクション（ナムコ） Classic Collection Vol.1 (Namco)	4.95

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	電脳戦機バーチャロン（2P）（セガ社） Virtual On ― Cyber Troopers (2P) (Sega)	8.86
2	2	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	8.31
❸	5	ダートダッシュ（SD／DX）（ナムコ） Dirt Dash (SD/DX) (Namco)	8.00
4	3	マンクスTT（DX）（セガ社） Manx TT (DX) (Sega)	7.64
5	4	バーチャコップ　2（セガ社） Virtua Cop 2 (Sega)	7.47
6	6	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	7.38
7	7	レイブレーサー（2P）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco)	6.83
8	8	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	6.80
9	9	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	6.45
❿	12	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	6.44
11	11	スポーツフィッシング　2（セガ社） Sports Fishing 2 (Sega)	6.40
⓬	14	スカイターゲット（SD／DX）（セガ社） Sky Target (SD/DX) (Sega)	6.36
13	10	デイトナUSA（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	6.27
⓮	15	エースドライバー（SD／DX）（ナムコ） Ace Driver (SD/DX) (Namco)	5.92
15	13	サイバーサイクルズ（SD／DX）（ナムコ） Cyber Cycles (SD/DX) (Namco)	5.90

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	5.50
2	2	ノーフィア（ウィリアムズ／タイトー） No Fear (Williams/Taito)	5.33
❸	5	フランケンシュタイン（セガ社／データイースト） Frankenstein (Sega/Data East)	5.00
4	3	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.67
5	4	リーサルウェポン　3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	4.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	8.19
❷	―	人相鑑定団（データイースト） Fortuneteller on Physiognomy (Data East)	6.17
3	2	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	6.06
4	4	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	5.13
5	3	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	4.67

英文版業界ニュース

Sega Licenses "Model 2" To Three Manufacturers

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced recently that, since November 1995, it has licensed its computer graphics (CG) system board "Model 2" to Data East, Jaleco and Tecmo, and these three companies are developing coin-op CG video games based on the "Model 2" system.

According to Sega, the thinking behind the move is that "if video game development is monopolized by only one or two companies, a general deterioration in quality may result hampering the trade's development". As a result, Sega decided to license the technology to other companies. Since its 1992 tie-up with the CG technology department of General Electric (subsequently renamed Martin Marietta and now Lockheed Martin), Sega has released a series of hit games such as "Virtua Fighter" (December 1993) based on the "Model 1" and "Virtua Fighter 2" (November 1994) based on the version-up "Model 2", "Model 3" is now under development.

Tecmo's "Dead or Alive"

Under the terms of the licensing agreement, Tecmo, Jaleco and Data East are now developing CG games based on the "Model 2". Jaleco unveiled the CG drive game "Super GT 24 Hours" and Tecmo exhibited the CG fighting game "Dead or Alive" at the AOU Expo 96" (February 21-22), although neither was fully completed. Data East is reportedly developing a CG basket ball game "Air Walkers".

The system board "Model 1" was originally developed solely for coin-op use and therefore, had a higher cost than the subsequent CG board "ST-V" (Titan) which ties in with the consumer system "Saturn". Namco's "System 11", on which the game "Tekken 2" was based, is similar in its tie-in with Sony's "Play Station".

With CG video games incorporating polygon control now leading the market, it is undesirable that such games be dominated by only two companies, Sega and Namco. With CG-rendering games being strictly speaking still within the realm of traditional sprite systems, fully-fledged polygon CG videos are widely recognized as being the next stage for video games. This lead to the three companies accepting Sega's proposal and developing CG games based on the "Model 2". Data East explains however that they are also considering the development of their own CG system.

Shanghai Namco Opens Its 6th Arcade In China

On January 31, Namco Ltd., Tokyo opened the arcade "Shanghai Namco Play World" (660 m^2) within Asia's largest department store "Shanghai Yaohan No.1 Department Store". This was done through its local subsidiary Shanghai Namco. It is Namco's sixth location in Shanghai, China. The company plans to also set up arcades in other Chinese cities.

The total area of "Shanghai Yaohan No. 1 Department Store" is 109,000 m^2. It was constructed jointly by Yaohan, an international distributor, and Shanghai No. 1 Department Store. Its initial partial opening (60% completion) on December 20, 1995 drew great attention. A 21-story building, it consists of retail stores, restaurants (2nd basement ~ 10th floor), an arcade (10th floor), and business offices (11th ~ 21st floors).

In "Shanghai Namco Play World", there are a total of 85 games, including CG games (e.g. "Alpine Racer"), video games and crane games. Business hours are from 9:00 a.m. to 9:00 p.m. and price per play is 2 ~ 6 China yuan (about ¥24 ~ 72). The 18 employees are all full-time employees of Shanghai Namco.

Kawasho, Togo Introduce "Space Shot"

The thrill ride "Space Shot" manufactured by S&S Sport Power Inc., UT, U.S.A. is to be imported through. Kawasho Corp., Tokyo, and installed at the amusement park "Asakusa Hanayashiki", Tokyo, and "Suzuka Circuit", Suzuka, Mie Pref. In "Asakusa Hanayashiki" which is owned by Togo Japan Inc., the thrill ride will open on March 25, while at "Suzuka Circuit" owned by Suzuka Circuit Land Ltd., it will open early in April.

The "Space Shot" model to be introduced into the two Japanese parks has a 59 m high tower and the 12 seats arranged in a circle around the tower ascend suddenly (at 64 km/h at max.), stop once at the top, and then fall freely. It drew attention at IAAPA '95 where it was exhibited by S&S Sport Power.

In North America, it opened at El Nuevo Reino Aventura, Mexico City, in September 1995. In April, this year, a "Space Shot" will be installed on top of a tower 280 m high in "Stratosphere Tower" in Las Vegas. In the case of Stratosphere Tower , the "Space Shot" is a 50 m 16-seater model. At its highest point, it is 330 m above the ground. This thrill ride will be imported by Kawasho and sold by Togo.

Sega's Simulation Ride "Aquanova" To Debut

Sega Enterprises Ltd. announced recently that it has developed an interactive simulation ride "Aquanova" and will as its new amusement theme park (ATP) "Fukuoka Joypolis" which will opened on April 20. It is an 8-player simulation ride lasting about 4 minutes where the players watch 3-D images through special polarizing glasses. Sega explains that, with its smaller size and lower weight, it can be easily moved. Sega has so far developed the "AS-1" and "VR-1" rides and had experience in operating them. With the "Aquanova" which incorporates several improvements, Sega intends to strengthen its product line-up in this field.

"Aquanova" is designed so that two rows of four seats move in accordance to screen images, and by adopting a 3-axis motor driven slide system instead of a conventional 4-axis hydraulic cylinder, Sega has succeeded in reducing its size and weight. It requires an installation space of 264 m^2. The graphics are all computer-generated and appear as 3-D images through the polarizing glasses. The screen story develops in different ways depending on the players' button control.

The screen, 5.5 m wide and 2.8 m high, is larger than the previous machines. The image software is projected for 4 minutes and 15 seconds. This means that together with 2 minutes of preshow, one round of projection lasts 6 minutes and 15 seconds. Following its debut in the ATP "Fukuoka Joypolis", the "Aquanova" will next be installed in a new ATP planned for the Tokyo Coastal Subcenter in July and also into another ATP to be opened in London.

Banpresto And Atlus Move

Two video game manufacturers moved their head offices as shown below. The sales function of Banpresto remains in the present office.

Banpresto Co., Ltd.
1230-1, Matsudo,
Matsudo City, Chiba 271
phone 81+473-67-7169

Atlus Ltd.
Kagurazaka Plaza Bldg.
4-8, Kagurazaka,
Shinjuku, Tokyo 162
phone 81+3-3235-7801

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821